NUMERO ESPECIAL E3 112 PAGINAS!

... EN ARGENTINA

XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

JUNIO 1999 • $6,90

URUGUAY $58 • PARAGUAY G15500
CHILE $ 2400 • ISSN 0329-5222

AÑO 2 • NUMERO 20



EN EL CD DE ESTE MES:
NEED FOR SPEED 4: HIGH STAKES
El demo que estabas esperando!

DUNGEON KEEPER 2

Bullfrog nos vuelve a mostrar que ser malo es bueno!



INFORME ESPECIAL
electronic entertainment expo
Un reporte completo de todos los juegos de la Expo como solo nosotros te podemos mostrar



IMPERDIBLE!
Los reviews exlusivos de los nuevos juegos de Star Wars:
Episode 1: The Phantom Menace
Episode 1: Racer



GRUPO EDITORIAL
www.xtremepc.com.ar

EN ESTE NUMERO LA SOLUCION COMPLETA DEL RING Y LA 2DA. PARTE DE LA GUIA DEL BALDUR'S GATE

714 86 7

$29	DARK VENGEANCE	
	GT	ARCADE
	Para Pentium 166/16 MB RAM/4 MB VIDEO	
ó 10 cuotas de $3,40/Lista $32/PTF$34,05/TEA14,58%		

Una intrépida y nueva odisea de combate y exploración.

Un universo de sorprendente belleza y acción sin respiro. Para saborear la venganza deberás dominar el combate mano a mano, la magia y la maldad de tus enemigos.

714 83 7

$29	POWER SLIDE	
	GT	ARCADE
	Para Pentium 133/16 MB RAM/ACEL. GRAF.	
ó 10 cuotas de $3,40/Lista $32/PTF$34,05/TEA14,58%		

Es el juego de carrera Off-Road que te hará devorar el camino.

Las mejores acrobacias: saltos, vuelcos, caídas, tirabuzones y coleadas que te puedas imaginar. Estarás dejando suelto el demonio de velocidad que llevás dentro.

714 81 7

$59	BALDUR'S GATE	
	INTERPLAY	AVENTURA GRAFICA
	Para Pentium 166/16 MB RAM/2 MB VIDEO	
ó 10 cuotas de $6,92/Lista $65/PTF$69,16/TEA14,58%		

Catalogado como "Mejor juego del año" por la prensa mundial.

Sumergite en un mundo de fantasía medieval, donde naciones enteras dependen del equilibrio de tus acciones. Siniestras profecías pondrán a prueba tu capacidad.

MUSIMUNDO!



Venta Telefónica

¡No te muevas de tu casa!

011 **4555-5555**

LUN. A VIE. de 9:00 a 21:00hs - SAB. de 10:00 a 20:00hs

PARA NUESTROS CLIENTES LA COMPUTACION NO TIENE SECRETOS

COMPU



Servicio de Consulta Exclusivo para Clientes de Informática de MUSIMUNDO



INFORME ESPECIAL

electronic entertainment expo

En este número te presentamos un Informe Especial sobre todo lo que vimos en la Exposición E3, desde los juegos más esperados hasta los que fueron una total sorpresa, grata por cierto. Además, te contamos cuál fue el mejor stand de la Exposición, qué compañía se destacó por sus regalos, etc. En síntesis, un informe como sólo Xtreme PC te puede brindar.



Nota del Editor

Mayo fue un mes de aquellos. Después de todo el E3 es un evento anual y los 3 días en que transcurre, uno los vive a mil, recopilando información, charlando con los productores de los mejores juegos, probando los más interesantes, filmando y tratando de llegar a cubrir todas las empresas. Este número que tienen en sus manos, es un número especial. No sólo posee más páginas para poder incluir la cobertura del E3 sin que sufran consecuencias las otras secciones, sino que además incluimos dos soluciones completas, y las reviews en EXCLUSIVA de Racer y The Phantom Menace, los nuevos juegos de Star Wars que se ponen a la venta en estos días en Argentina. Como siempre Xtreme PC te mantiene actualizado de todo lo que acontece en el mundo de los juegos. Además, por supuesto, el Xtreme CD en el que encontrarán el impresionante demo del Need for Speed: High Stakes, además de las últimas demos, patches y videos. Desafortunadamente, les debemos el test del Quake III, que no se pudo incluir porque la gente de id Software no permite su distribución en otro medio que no sea internet. De todas formas, les damos todos los drivers necesarios para poder jugarlo en el caso de que decidan bajarlo. Y como siempre los reviews de los últimos juegos, los trucos, etc. No pierdan más tiempo, intérnense en este nuevo número de Xtreme PC, que depara demasiadas sorpresas como para develarlas todas en tan pocas líneas...












PAGINA 84

Star Wars Episode 1: Racer

Enloquecidas carreras a lomos de los bestiales podracers que cortan el aliento, aceleran el pulso y desafían las neuronas.

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

JUNIO 1999

EDITORIAL

DIRECTOR, EDITOR Y PROPIETARIO Maximiliano Peñalver

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

CORRECCION

Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS

Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA

Andrés Loguercio

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Sebastián Di Nardo, Diego Bournot, Máximo Frias, Pablo Benveniste, Durgan A. Nallar, Santiago Videla, Rodrigo Peláez

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

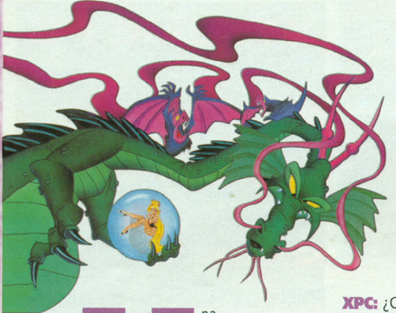
CAPITAL Y GBA: HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 4304-3510.

INTERIOR / EXTERIOR: D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36 Bs. As. Tel.: 4305-3160

XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Paraguay 2452 4° "B" Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 4961-8424 Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

Don Bluth y el Dragon`s Lair 3D

Uno de los más grandes clásicos de todos los tiempos está preparando su regreso a las pantallas hogareñas



Una de las mayores sorpresas del E3, fue el encontrarnos cara a cara con toda una leyenda de los dibujos animados y gracias a Dragon's Lair, también de los juegos.

El asunto es que Don Bluth estaba anunciando junto a Blue Byte un nuevo producto de la saga después de casi 20 años, Dragon's Lair 3D, y no quisimos dejar la oportunidad de formularle algunas preguntas.

XPC: ¿Qué se siente juntar al equipo creativo luego de 20 años?
DB: Es un momento excitante, pero más que revisitar el viejo Dragon's Lair, lo sentimos como que nos estamos embarcando en algo fresco y nuevo.

XPC: ¿Está sorprendido de saber que Dragon's Lair es relativamente popular hoy en día, aún con tantos años a cuestas?
DB: Sí, estoy muy sorprendido que el juego haya tenido una vida tan larga, pero pienso que probablemente es gracias a que Dirk (el protagonista) es uno de esos personajes tan torpes a los que nada les sale bien y casi todos nos podemos identificar con esto. Sin dudas este pequeño elemento fue lo que le dio a este ser su enorme popularidad.

XPC: ¿Hasta qué punto estará involucrado en la creación y desarrollo de Dragon's Lair 3D?
DB: Mi rol será el mismo de siempre: Diseñar personajes y generar ideas para que los creativos del nuevo juego, sometan a Dirk a las situaciones más imposibles.

XPC: ¿Cómo se siente el hecho de llevar a Dirk y a Daphney a un mundo 3D?
DB: Hey, esta es una nueva experiencia para mi. Cualquier cosa que expanda mis horizontes será bienvenida. Trabajé por cuarenta años en animación tradicional y esto será toda una aventura!

XPC: ¿En qué otros proyectos se encuentra trabajando aparte de Dragon's Lair 3D?
DB: Estoy involucrado en "Titan A.E." para la Twentieth Century Fox, una aventura épica espacial de ficción que será lanzada en el invierno del 2000. También estoy comenzando la preproduccion de otro film para Fox que tendría que entrar en producción muy pronto. Lo siento mucho pero no puedo contar nada sobre este último.

XPC: De todas las películas en las que estuvo involucrado, ¿Cuál es la favorita y por qué?
DB: Estoy tratando de encontrar una respuesta a esta pregunta por cuarenta años. Y justo que pienso tener la respuesta, el film en el que me encuentro trabajando en el momento sobrepasa a mi anterior favorito. Aunque de todas formas siempre seré parcial con NIMH. Ella fue mi primer amor.

XPC: Finalmente, si le tendría que dar un consejo a alguien que está comenzando y quisiera que siga sus pasos, ¿Qué es lo que le recomendaría por sobre todas las cosas?
DB: ¿Me lo preguntás para alguien que quiera comenzar con la animación? Crear un film animado presupone que uno sepa que es lo que a la audiencia le gustaría ver y dejárselo ver... LENTAMENTE.
Estudiar, analizar y aprender la enorme contribución de grandes directores que ya han creado cosas increíbles en la pantalla. Y finalmente, aprender a contar una gran historia con un argumento fuerte, que golpee.

XPC: Gracias Sr. Bluth y suerte con DL3D.



COMMANDOS

MÁS ALLÁ DEL DEBER

NUEVAS ARMAS, HABILIDADES Y PERSONAJES

* Dos nuevos personajes: una mujer, miembro de la Resistencia holandesa. El otro, un comandante de los partisanos yugoslavos.
* **Nuevas armas:** un rifle Enfield, cloroformo, una cachiporra, unas esposas y un puño te permitirán idear nuevas estrategias para culminar con éxito tus misiones.
* **Nuevas habilidades:** puedes distraer al enemigo con un paquete de cigarrillos, una piedra o incluso ¡con un lápiz de labios! También puedes detener a un soldado alemán y obligarle a obedecer tus órdenes.
* **Dos niveles de dificultad:** difícil para los veteranos, y fácil para los novatos.

Estás al mando de una unidad de soldados de élite, y tienes que cumplir con éxito ocho peligrosas misiones. Quizá ya tengas experiencia, adquirida en Commandos: Behind Enemy Lines. Quizá seas un novato. Sea como sea, tendrás que agudizar tu ingenio y tus habilidades de estratega para poder llegar hasta el final sin perder un solo hombre. ¡El fracaso no es una opción!

Las nuevas armas, habilidades y personajes y los dos niveles de dificultad, unidos a unos mapas mucho más grandes, te aseguran un reto considerable. Podrás, entre otras cosas: destruir prototipos de aviones supersecretos; robar unos documentos a un oficial alemán; recuperar un prototipo de bomba lanzada en Creta; rescatar a un aliado que está a punto de ser fusilado; liberar a tus compañeros de un campo de prisioneros, etc., etc. ¡Será una experiencia emocionante!

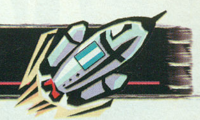
No requiere el juego COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

MICRO BYTE S.A.

Servicio de Atención al Usuario:
Tel.: 4553-7666 • e-mail: soporte@microbyte.com.ar

PYRO STUDIOS
www.pyrostudios.com

LANZAMIENTOS NACIONALES

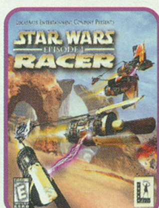


UNA COMPLETA RESEÑA DE LOS TÍTULOS PRÓXIMOS A SALIR EN NUESTRO PAÍS

Star Wars E1: The Phantom Menace

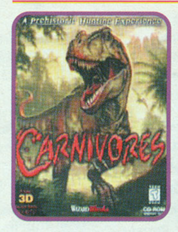
FICHA TECNICA
- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** LucasArts
- **DISTRIBUYE:** Microbyte
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Junio de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.lucasarts.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** $49

Star Wars E1: Racer



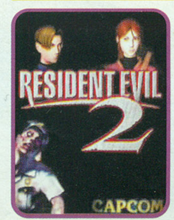
FICHA TECNICA
- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** LucasArts
- **DISTRIBUYE:** Microbyte
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Junio de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.lucasarts.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** $49

Carnivores



FICHA TECNICA
- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** Wizard Works
- **DISTRIBUYE:** Gt Interactive / Edusoft
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Junio de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.gtinteractive.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** $20

Resident Evil 2



FICHA TECNICA
- **CATEGORIA:** Aventuras / RPG
- **COMPAÑIA:** Capcom
- **DISTRIBUYE:** GTC Ribbon
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Junio de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.capcom.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** $N/D

Settlers III



FICHA TECNICA
- **CATEGORIA:** Estratégicos
- **COMPAÑIA:** Blue Byte
- **DISTRIBUYE:** Centro Mail
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Junio de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.settlers3.com
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** $30

Tank Racer



FICHA TECNICA
- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** Grolier Interactive
- **DISTRIBUYE:** Tele Opción
- **FECHA DE SALIDA EN ARGENTINA:** *Completa:* Junio de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:** grolier.co.uk
- **TRADUCCION AL CASTELLANO:** Manuales y Software
- **PRECIO ESTIMADO:** $39

Otros lanzamientos de este mes:

TITULO	GENERO	COMP.	DIST.	$
F-16 Agressor	Simuladores	Virgin Interactive	GTC Ribbon	$N/D
Live Wire!	Acción / Arcades	SCI	Tele Opción	$39
Jet Fighter: Full Burn	Simuladores	Interplay	Edusoft	$49
Official F1 Racing	Acción / Arcades	Eidos	Unisel	$N/D
Duelo de Hechiceros	Estratégicos	Virgin Interactive	GTC Ribbon	$N/D
Flight Essencials	Simuladores	The Associates	Microbyte	$N/D
Machines	Estratégicos	Acclaim	Microbyte	$N/D
Super Bikes	Simuladores	Electronic Arts	GTC Ribbon	$N/D
Warzone 2100	Estratégicos	Eidos	Unisel	$39
Commandos: BTCD	Estratégicos	Pyro Studios	Microbyte	$N/D
Hired Guns	Acción / Arcades	Psygnosis	Microbyte	$N/D

LOS MAS JUGADOS EN XTREME PC

Posición de este mes	Título	Compañía	Género	Posición del Mes Anterior
1	X-Wing Alliance	LucasArts / Microbyte	Simuladores	-
2	Baldur's Gate	Interplay / Edusoft	Aventuras / RPG	1
3	Rollcage	Psygnosis / Microbyte	Acción / Arcades	-
4	Sim City 3000	Maxis / EA / Microbyte	Estratégicos	4
5	Half Life (Multiplayer)	Valve / Sierra / Ofiser	Acción / Arcades	5
6	FIFA 99	EA Sports / Microbyte	Deportes	6
7	Brood Wars	Blizzard / Ofiser	Estratégicos	7
8	Worms Armageddon	Team 17	Acción / Arcades	8
9	Resident Evil II	Capcom	Aventuras / RPG	9
10	Actua Soccer 3	Gremlin Int. / Microbyte	Deportes	10

Lucasarts Classics

Tres compilaciones espectaculares

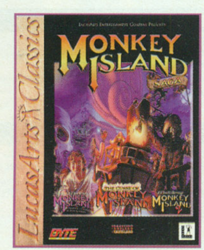
Aunque ya te lo anunciamos en los "Lanzamientos Nacionales" de nuestro número anterior, te recordamos que Microbyte acaba de sacar al mercado tres recopilaciones de LucasArts que realmente valen la pena. Este no es el clásico caso de juegos regulares rejuntados sino que cada pack contiene juegos que realmente ya integran el hall de los mejores juegos de todos los tiempos.

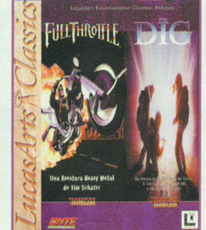
Primeramente tenemos Monkey Island Saga ($45) que incluye la trilogía de las aventuras de Guybrush Threepwood, en su eterna búsqueda de tesoros y del amor de su vida Elaine. Imperdible!

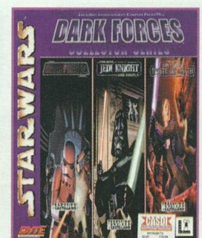
Siguiendo con aventuras, otro pack incluye Full Throttle y The Dig ($36), otros dos claros exponentes de la maestría de Lucas a la hora de generar aventuras gráficas. Considerando que son dos juegos dentro de todo "modernos" el precio, si no los jugaste es una ganga, andá ya mismo a conseguir este pack.

Por último tenemos el Dark Forces Collector Series ($45) un pack que incluye el Dark Forces original y el Jedi Knight (Dark Forces II) más su disco de datos: Mysteries of the Sith. También en este caso hay que tener en cuenta el precio. Si no tenés ninguno de los tres títulos y te gustan los arcades 3D, es una oportunidad increíble. Y en el caso de que tengas uno de los tres el precio sigue siendo accesible como para completar la colección de Dark Forces.

Nos encontramos ante tres packs que raramente se repitan, sobre todo por la altísima calidad de cada uno de ellos. Es de notar también que la naturaleza de los juegos (todos de hace por lo menos un año para atrás) era para equipos de hace un tiempo por lo que el 100% de ellos funciona a la perfección aún en los equipos menos poderosos.







FECHAS DE SALIDAS

A-10 Warthog	Janes / EA	Invierno 99
Age of Empires II	Microsoft	Otoño 99
Alien Vs Predator	Fox	Otoño 99
Anachronox	Eidos	Primavera 99
Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Otoño 99
Baja 1000 Racing	Red Orb	Otoño 99
Battle of Britain 1940	Talonsoft	Otoño 99
Battlezone 2	Pandemic Studios	Fines del 99
Beneath	Activision	Otoño 99
Birth of the Federation	MicroProse	Otoño 99
Braveheart	Eidos Interactive	Otoño 99
Canal Soccer 99	Infogrames	Otoño 99
C&C: Tiberian Sun	Westwood	Otoño 99
Civilization II: T. of Time	Microprose	Otoño 99
Daikatana	Ion Storm/Eidos Interactive	Otoño 99
Dark Reign 2	Activision	Primavera 99
Descent III	Interplay	Otoño 99
Diablo II	Blizzard	Otoño 99
Drakan	Psygnosis	Otoño 99
Duke Nukem Forever	Apogee/3D Realms	Otoño 99
Dungeon Keeper II	Electronic Arts	Otoño 99
Earthworm Jim 3	Interplay	Otoño 99
Expert Pool	Psygnosis	Otoño 99
Extreme Warfare	Red Orb	Otoño 99
Fighter Duel 2	Ocean	Otoño 99
Fighter Legends	Jane's/EA	Otoño 99
Fighting Steel	SSI	Otoño 99
Final Countdown	Impact	Otoño 99
Flanker 2.0	SSI	Otoño 99
Fly!	G.O.D	Otoño 99
Force Commander	LucasArts	Invierno 99
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	Otoño 99
Gabriel Knight 3	Sierra	Otoño 99
Giants	Interplay	Otoño 99
Harpoon 4	SSI	Otoño 99
Heavy Gear II	Activision	Otoño 99
Homeworld	Sierra	Otoño 99
IA-10 Warthog	Interactive Magic	Otoño 99
I. Jones / Inf. Machine	LucasArts	Otoño 99
Interstate '82	Activision	Otoño 99
Jagged Alliance 2	Sir Tech	Otoño 99
Knockout Kings	EA Sports	Otoño 99
Loose Cannon	Digital Anvil / Microsoft	Invierno 99
Mechwarrior III	Microprose/FASA	Otoño 99
Messiah	Shiny/Interplay	Otoño 99
NASCAR Racing 3	Sierra Sports	Otoño 99
Omikron	Eidos Interactive	Otoño 99
Outcast	Infogrames	Otoño 99
Panzer Elite	Psygnosis	Otoño 99
Phantom Ace	Virgin	Otoño 99
Prey	Apogee/3D Realms	Otoño 99
Prince of Persia 3D	Red Orb	Otoño 99
Quake III Arena	id Software/Activision	Otoño 99
Rally Masters	Digital Illusions / Gremlin	Mediados 99
Rayman 2	Ubi Soft	Otoño 99
Reach for the Stars II	Microsoft/SSG	Otoño 99
Revenant	Eidos Interactive	Otoño 99
Revolution	Fenris Wolf/GT	Otoño 99
Screamer 3	Virgin	Otoño 99
Secret of Vulcan Fury	Interplay	Otoño 99
Sega Rally 2	Sega	Otoño 99
Shadowman	Acclaim	Otoño 99
Shogun: Total War	EA	Otoño 99
Skies	SegaSoft	Otoño 99
Slave Zero	Accolade	Otoño 99
Squad Leader	Big Time/Avalon Hill	Otoño 99
Soldiers of Fortune	Activision	Invierno 99
StarCon	Accolade	Otoño 99
Starship Troopers	MicroProse	Otoño 99
Star Trek: First Contact	Microprose	Otoño 99
System Shock 2	EA	Otoño 99
Team Fortress II	Valve/Sierra	Otoño 99
Tomorrow Never Dies	MGM	Otoño 99
T. Annihilation: Kingdoms	Cavedog	Otoño 99
Ultima: Ascension	Origin/EA	Otoño 99
Vampire: The Masquerade	Activision	Verano 99
Werewolf	ASC Games	Verano 99
Wings of Destiny	Psygnosis	Otoño 99
Wizardry VIII	Sir Tech	Otoño 99
X-Com Alliance	Microprose	Otoño 99

Fechas estimativas de lanzamiento en USA.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías



xtreme cd

el complemento ideal para la revista más actualizada de juegos para PC

Para poder utilizar la interface gráfica de este CD, deberán tener instalado un browser de Internet. Si no tienen habilitada la opción de AUTORUN, deben ejecutar el archivo "xpc_cd.exe". De todas formas, si llegan a tener algún inconveniente con la interface del CD, los demos (al igual que los patches y los videos) se pueden ejecutar directamente, con sólo ingresar al directorio correspondiente haciendo doble-click en el archivo que querramos instalar. Si tienen algún comentario,duda o sugerencia, pueden escribir al siguiente e-mail: xcd@ciudad.com.ar. ¡Enjoy!

Tengan en cuenta que al hacer click sobre algún demo, patch o video, por lo general hay una demora de hasta 30 segundos antes de que se ejecute, así que no se impacienten.

los demos de XTREME CD para este mes



La resolución ideal para utilizar la interface del CD es 800x600 con una profundidad de colores de 16 bits.



el demo destacado del mes:

Need for Speed: High Stakes

Compañía / Distribución: Electronic Arts / Microbyte
Género: Acción / Arcades
Tamaño: 14.39 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\nfshighstakes.exe
Descripción: La continuación de uno de los juegos más esperados de 1999, que va a dejar con la boca abierta a más de uno.



Hidden & Dangerous

Compañía / Distribución: Take 2
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 44 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\Hidden.exe
Descripción: Enfrenta las misiones suicidas de la Segunda Guerra Mundial al frente de un equipo de comandos.



Puma Street Soccer

Compañía / Distribución: Infogrames / Sintesoft
Género: Deportes **Tamaño:** 38 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\Pssoccer.exe
Descripción: ¿Quién no jugó un picadito alguna vez? Este juego de papi fútbol te da la oportunidad de intentarlo nuevamente.



Shadow Company

Compañía / Distribución: Interactive Magic
Género: Estratégicos **Tamaño:** 34 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\Sc_demo.exe
Descripción: Una mezcla de estrategia y acción 3D en este juego que nos recuerda al excelente Jagged Alliance.



Breakneck

Compañía / Distribución: THQ
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 16 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\Breakneckdemo.exe
Descripción: Juego de carreras similar en estilo al Need For Speed pero con la posibilidad de utilizar armas.



Machines

Compañía / Distribución: Acclaim / Microbyte
Género: Estratégicos **Tamaño:** 39 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\Machinesusdemo.exe
Descripción: Un innovador juego de estrategia en 3D que aprovecha al máximo las posibilidades de las placas aceleradoras.



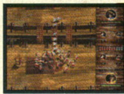
Tomb Raider III (Demo II)

Compañía / Distribución: Eidos / Unisel
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 14 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\tr3demo.exe
Descripción: A pedido de los lectores incluimos en este CD la segunda demo de la última aventura de Lara Croft.



Street Wars

Compañía / Distribución: System 3
Género: Estratégicos **Tamaño:** 42 MB
Archivo Ejecutable:\Demos\streetwars.exe
Descripción: Llega la segunda parte del Constructor, un excelente juego de estrategia en el mundo de la construcción.



Corsairs

Compañía / Distribución: Microids
Género: Estratégicos **Tamaño:** 36 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\Corsairsgb.exe
Descripción: Revivan las épocas doradas del Pirates! en este émulo que nos llega de la mano de Microids.



Warzone 2100

Compañía / Distribución: Eidos / Unisel
Género: Estratégicos **Tamaño:** 13 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\WZdemo11.exe
Descripción: Miles de unidades a nuestra disposición en el demo de uno de los juegos de estrategia más originales del año.



Virtual Deep Fishing

Compañía / Distribución: Interplay Sports
Género: Simuladores **Tamaño:** 22 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\vfish.exe
Descripción: Pesca de altura de la mano de Interplay Sports. Probá tu habilidad en este demo limitado a 10' de juego.



The Red Oddysey

Compañía / Distribución: Team Evolve
Género: Acción / Arcades **Tamaño:** 21.75 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\theredodysseydemo.exe
Descripción: El demo de la expansión oficial del menospreciado Battlezone. Un excelente juego que no tuvo el éxito merecido.



Official Formula 1 Racing

Compañía / Distribución: Eidos / Unisel
Género: Simuladores **Tamaño:** 7 MB
Archivo Ejecutable: \Demos\OF1R_demo_gb.exe
Descripción: El juego oficial de la Formula 1 viene de la mano de Eidos y Unisel y el demo ya está en nuestro CD.

Videos exlusivos de E3!

Además de brindarles el completísimo informe de todo lo acontecido en la Exposición (que van a encontrar a pocas páginas de distancia), estuvimos recorriendo incansablemente el Centro de Convenciones los tres días cámara en mano, capturando videos de los juegos que más nos impresionaban. A partir de este mes van a poder disfrutarlos junto a nosotros en el XCD. Este mes les presentamos como primicia exclusivísima el nuevo y sorpresivo arcade de LucasArts basado en la nueva trilogía de la Guerra de las Galaxias: Episodio 1: Obi Wan, un juego del que ni siquiera existen hasta el momento en que escribimos estas líneas, una misera fotito disponible. Disfrútenlo!



Gangsters
El simulador de la Mafia

Daikatana



Solo Eidos desafía tu imaginación!



Pedro de Mendoza 679 (1156) - Cap.Fed. Buenos Aires, Argentina.
Teléfono: 4307-0624 / Fax: 4307-1043 • e-mail: info@unisel.com.ar

EIDOS
INTERACTIVE

INFORME ESPECIAL

electronic entertainment expo



QUAKE III ARENA

Ya muchos habrán reconocido el logotipo en la parte superior de esta nota. La Electronic Entertainment Expo (E3) es, sin lugar a dudas, la exposición más importante en lo que a videojuegos se refiere. En tres días, las compañías desarrolladoras de la mayor parte de nuestros sueños se reúnen para mostrar al mundo cuáles serán las novedades de los próximos doce meses (y tal vez más).

En esta ocasión, alrededor de 78.000 personas se congregaron en el Centro de Convenciones de Los Angeles y pudieron observar algo así como 1900 juegos para todas las plataformas existentes.

Sí, me imagino, que ustedes estarán ansiosos de saber cuáles fueron los mejores juegos de la Expo, qué fue lo que causó sensación, y cuáles fueron experiencias abominables que esperamos no repetir. Para ustedes, entonces, este completo informe de todo lo que se viene para nuestras increíbles PC. ¡Bienvenidos al show!

3DO

ARMY MEN III

Esta vez, "Sarge" el conocido héroe de plástico tendrá que guiar a sus fuerzas para enfrentar a su archienemigo "Plasto", quien se ha aliado con unos extraños alienígenas, que nos harán la vida imposible.

Army Men III tendrá nuevos personajes, armas y escenarios, incluyendo el interior de una nave espacial y como si eso fuera poco, podremos contar con la ayuda de unos soldados espaciales llamados "Space Troopers", que nos ayudarán a enfrentar a los nuevos malos.

GULF WAR

Gulf War será un arcade 3D de tanques, basado en un conflicto en el Medio-Oriente alrededor del año 2001.

De acuerdo con los últimos comentarios hechos por 3DO, la acción de Gulf War se desarrollará en escenarios reales con un elevado nivel de detalles.

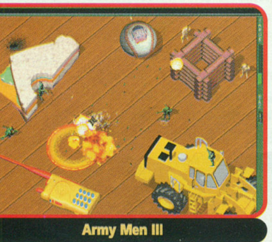
Por otro lado, tendremos a nuestra disposición una enorme variedad de armas de todo tipo, para jugar tanto en la modalidad de campaña, como en las diferentes modalidades "Multiplayer" en las que podrán participar hasta 8 jugadores al mismo tiempo.



Heroes of Might & Magic III

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III: ARMAGGEDON´S BLADE

Después del arrasador éxito conseguido con Heroes of Might and Magic III, la gente de 3DO ha decidido sacar la esperada expansión, que entre otras cosas incluirá: 6 nuevas campañas con un total de 26 misiones, 38 nuevos escenarios individuales, 4 campañas especiales en las que sólo podrán participar criaturas y monstruos y nuevos escenarios ambientados en el mundo de "Forge", dos nuevas clases de personajes con un total de 18 nuevos héroes, 14 nuevas criaturas, 10 mapas especialmente creados para jugar por red, nuevos editores de terrenos y un generador de escenarios al azar.


Army Men III


Re-Volt

HIGH HEAT BASEBALL

Si ustedes son fanáticos del Baseball, dentro de poco tiempo tendrán un título como para tener en cuenta ya que según se ve, este juego usará las últimas tecnologías para lograr una recreación extremadamente realista, tanto de estadios reales, como de los jugadores.

High Heat Baseball nos dará la posibilidad de competir en todas las ligas mayores y menores de los Estados Unidos y nos ofrecerá una amplia gama de opciones ya sea para jugar solo o entre varias personas.

MIGHT AND MAGIC VII: FOR BLOOD AND HONOR

Con el estilo de los más clásicos RPG, la gente de 3DO se está preparando para lanzar una nueva edición de su exitosa serie Might and Magic.

Esta aventura se desarrollará en un universo de enormes dimensiones que le llevará al jugador cientos de horas para completarlo, además sus gráficos estarán hechos en una resolución mayor que sus antecesores y las animaciones de los distintos personajes y enemigos serán mucho más prolijas y detalladas.

Acclaim

RE-VOLT

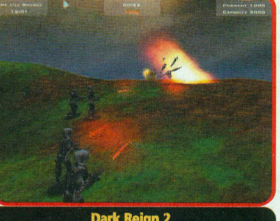
Este es un juego de carreras en el que tendremos que competir usando coches a control remoto, guiándolos por los más variados escenarios de la vida real, como por ejemplo: Jardines botánicos, supermercados, jugueterías y muchos otros lugares más, todos ellos modelados a escala y con un sorprendente nivel de detalle que según dicen, lo pondrán a la par de los mejores juegos de esta categoría.


Army Men III

SHADOW MAN

En esta aventura tomaremos el papel de Mike LeRoi, un hombre que tiene el poder para entrar en el mundo de los muertos a voluntad, en donde se convierte en Shadow Man un poderoso guerrero inmortal y junto con él, tendremos que enfrentar a las fuerzas de la obscuridad para tratar de evitar el fin del mundo.

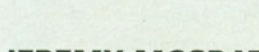
Basado en el conocido comic que lleva el mismo nombre, ésta será una aventura de acción hecha en 3D, con una estructura no-lineal y se desarrollará tanto en el mundo normal como en el mundo de los muertos.


Dark Reign 2

SOUTH PARK: CHEF´S LUV SHACK

Este nuevo título de la serie más exitosa de los Estados Unidos, será una especie de juego de "Trivia" (preguntas y respuestas) en el que además podremos tomar parte en una gran cantidad de mini-juegos en los que los cuatro participantes (que casualmente serán los cuatro protagonistas de la serie) deberán demostrar sus habilidades.

Todas las voces de este juego estarán hechas por los creadores originales de la serie y como ya es costumbre en estos muchachos, el lenguaje del jugo será bastante subido de tono.



JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

Para todos los fanáticos del Supercross, este juego si duda será algo para que vayan teniendo en cuanta, ya que además de contar con 8 estadios profesionales, sus creadores aseguran que se podrán hacer competencias del tipo "Endurance" y además parece que el "engine 3D" que tiene, utilizará propiedades físicas reales tanto para las motos como para los pilotos, lo que no asegura que aunque sea, veremos algunos palos de aquellos.

THRONE OF DARKNESS

Throne of Darkness es un RPG de acción, inspirado en varias leyendas japonesas y con una ambientación típica del Japón en la época de los Samurai.

En este juego el protagonista será un poderoso guerrero acompañado por siete Samurais, que nos ayudarán en todo momento a combatir al enemigo y una novedad muy interesante que tendrá, es que cuando un jugador logre derrotar al malo de turno, éste tomará su lugar en el Trono de la Obscuridad y tendrá que defender su puesto de cualquier otro jugador que quiera intentar quitárselo en un partido "Multiplayer".


Shadow Man



TRICK STYLE

Conocido desde un primer momento como Velocity en su versión para Dreamcast, Trick Style es un juego de carreras en el que en lugar de autos usaremos tablas antigravedad (parecidas a las de surf) para recorrer las elevadas pistas de una serie de ciudades futuristas.

Este juego promete una incomparable sensación de velocidad, que junto a sus intrincados circuitos y sus impresionantes gráficos y efectos lo convertirán en algo digno de verse.


Battlezone 2

Activision

QUAKE III ARENA

Que se puede decir que no sepan de este juego. Quake III es sólo multiplayer, por lo que lo único que tendremos que hacer es sobrevivir (tanto en internet como con los infaltables bots) a los 30 mapas Deathmatch que los autores han diseñado de manera específica para este modo de juego. Gráficos impresionantes y una acción para quitarnos la respiración.

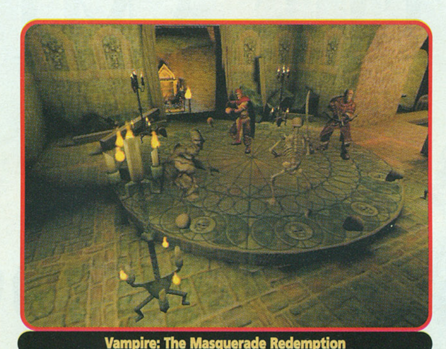
DARK REIGN 2

Es el siglo 26 en la Tierra y la lucha por la libertad se desata cuando las tribus se ven amenazadas por una raza que quiere dominar el planeta, marcando el comienzo de la Guardia de la Libertad contra el imperio. En esta secuela estamos más cerca del campo de batalla que en otros juegos de estrategia en tiempo real,

para seguir paso a paso los movimientos de nuestra infantería.

BATTLEZONE 2

Continuando con las características de este estratégico que revolucionó el género, llega esta segunda parte con más de 30 unidades, incluyendo tanques e infantería, así como soporte aéreo y torretas de asalto terrestre, con 25 mortales armas para recorrer las misiones de día o durante la noche que se desarrollan en seis mundos intergalácticos. Los efectos de luces del Battlezone fueron toda una sorpresa, y estamos seguros de que van a dejar con la boca abierta a más de uno.



Vampire: The Masquerade Redemption

INTERSTATE '82

Continúa la acción sobre ruedas en 25 nuevos escenarios con todo tipo de efectos climáticos. Las fuerzas enemigas harán lo posible por tomar el gobierno desde su base super secreta, Area 49. Pero a no desesperar, ya que tenemos a nuestra disposición una variedad de armas entre las cuales se encuentran misiles, lanzadores de ácido, pantallas de humo para despistar a los chicos malos, y hasta un satélite con mega-lasers!

El juego está desarrollado bajo el engine de Activision conocido como Dark Side, también utilizado en el Heavy Gear II.

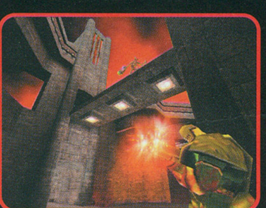
VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION

Basado en la aclamada serie sobre Vampiros de la empresa White Wolf Publishing, este juego de rol en 3D tiene mucho potencial para ser un éxito. El juego sigue las crónicas de Christof Romuald, un caballero en la Praga medieval. El juego combina personajes de lo más intrigantes, muy buenos gráficos, todo

QUAKE III ARENA

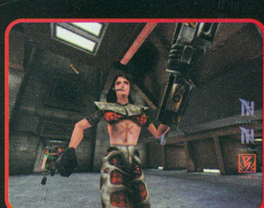
Género: acción / arcades

Es increíble (y no tenemos idea como lo hace) pero John Carmack tiene la capacidad de sorprender a toda la industria cada vez que saca un juego de la manga, redefiniendo el género de acción 3D. Hace un par de meses atrás estaba trabajando en su nuevo proyecto (llamado "Trinity"), y sorpresivamente dio un giro de 180 grados y anunció la salida del Quake III Arena, un producto que iba a sacudir a los jugadores de los arcades 3D en primera persona: Por primera vez un juego no iba a tener soporte para un solo jugador, sino que iba a estar orientado a los encuentros Deathmatch, tanto en red como en internet.



Luego de este sorpresivo aviso, muchas compañías se subieron al carro de Carmack, y la gente de Epic Megagames se apresuró a anunciar la salida del Unreal Tournament, otro producto dedicado a los fans de los encuentros Deathmatch.

Por último, cabe destacar la presencia del Kingpin, que tiene una historia realmente atrapante, y un lenguaje que pocas veces se ha visto en las PC, y que seguramente causará bastantes problemas.



Unreal Tournament



Kingpin



tipo de acertijos para resolver, opción para Multiplayer, todo esto en cuatro diferentes ciudades, y un innovador modo en el cual iremos paso a paso por la historia como si fuera el tradicional juego de rol de mesa.

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE, STAR TREK ARMADA Y STAR TREK INSURRECTION

Activision se mete de lleno en el universo de los "trekkies" con tres títulos basados en la popular serie. El primer juego, Voyager: Elite Force es un juego de acción en primera persona que usa el engine de el Quake III, utilizando las características especiales de éste como terrenos curvos, espectaculares luces y niebla.

Star Trek: Armada es el primer juego de estrategia espacial en tiempo real basado en el universo de la Nueva Generación, en el cual tomaremos el control de la Federación, los Romulanos, Klingons y la flota Borg mientras la invasión de estos últimos se desata. Nosotros manejaremos hasta 30 naves, estaciones espaciales, estaciones de reparación usando las cuatro flotas para poder completar la campaña.

Finalmente, Star Trek: Insurrection sigue la historia de la película del mismo nombre, sólo que un año después desde el final del film. Tomaremos el rol de un nuevo graduado que le es asignado al Capitán Picard. Siguiendo las órdenes de Picard, deberás descubrir el secreto que se esconde en el planeta Ba'ku y evitar que la amenaza Romulana destruya a la Federación. Equipados con un phaser, un tricorder, el comunicador y el "Vulcan nerve pinch", tendrás puzzles para resolver, misiones de rescate de otros miembros de la flota e infiltrarte en los campos enemigos.

Blizzard

DIABLO II

Indudablemente éste uno de los títulos más esperados del año y esta vez, además de tener un mundo mucho más grande para poder explorar, tendremos cinco personajes diferentes con habilidades, ataques y hechizos propios de cada una de sus clases.

Este juego tiene una calidad gráfica que al parecer es de lo mejor y según los últimos anuncios hechos por Blizzard, la versión final ofrecerá soporte para aceleración por hardware.

Blue Byte

THE SETTLERS 3: QUEST OF THE AMAZONS

Este pack de expansión para el Settlers 3 contiene una nueva raza, las amazonas. Pero no se dejen engañar ya que estas chicas no son nada gentiles y tienen unas cuantas armas pesadas. Además, tenemos un nuevo personaje, un espía, para explorar el territorio enemigo y robarles todo tipo de elementos que nos puedan servir, dos nuevas campañas y nuevos mapas para un solo jugador y multiplayer.

SHADOWPACT

Este juego es un poco difícil de definir. Básicamente es un juego de estrategia con toques de RPG y una interface bastante peculiar. El argumento del juego cuenta sobre unas sociedades que han estado luchado en secreto por el con-

DIABLO II

Género: aventura / rpg



Toda la Exposición se vio bastante poblada de juegos de rol, no hay duda que este va a ser un año fantástico para los fanáticos del género. Para comenzar, la vuelta de un clásico: El Diablo II, con soporte para placas 3D, muchísimos hechizos y lugares mucho más amplios para explorar.



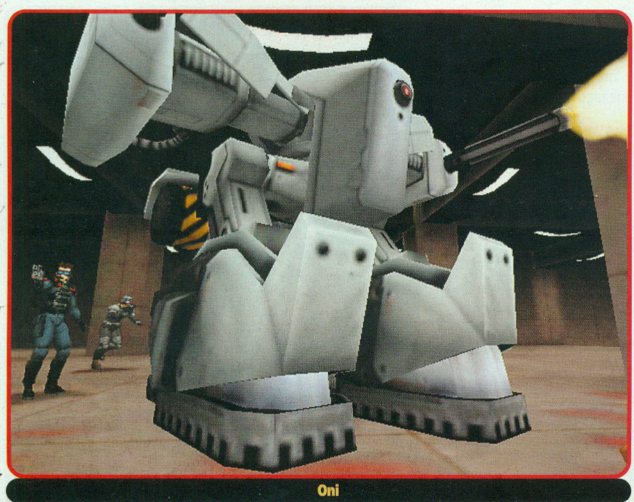
Planescape: Torment

De todas formas, si no son muy afectos a la vista isométrica del RPG de la gente de Blizzard, Legend Entertainment y GT Interactive nos van a brindar un excelente juego de rol potenciado con el engine del Unreal, llamado Wheel of Time. Este título realmente nos sorprendió por la calidad gráfica del mismo, además de tener la posibilidad de hacerse algún que otro encuentro Deathmatch con unos amigos, si estamos cansados de batallar contra las hordas de la CPU.

Otro juego que promete mucho es el Planescape: Torment, de los creadores del Fallout y el Baldur's Gate. El RPG está realizado con el engine de la gente de Bioware (una versión mejorada del utilizado en el Baldur's), y va a ser el primer juego basado en Planescape, una de las tantas licencias de Advanced Dungeons & Dragons.



Wheel of Time



Oni

trol de la tierra a través de redes de realidad virtual más allá de la World Wide Web. Nosotros tomaremos el control de una de las sociedades y trataremos de incrementar nuestras habilidades para controlar el universo virtual. Toda una historia al mejor estilo de William Gibson.

DRAGONS LAIR 3D

Blue Byte han conseguido los derechos para la reencarnación en 3D de nuestro héroe Dirk the Daring. La misión del juego sigue siendo la misma, rescatar a la bella Daphney de las garras del Dragón, atravesando toda clase de trampas en el castillo del hechicero.

Bungie

ONI

Este nuevo título de la gente de Bungie es una aventura con grandes dosis de acción al mejor estilo de los animé japoneses en la que tendremos que guiar a una agente de las fuerzas especiales para intentar resolver una serie de misteriosos sucesos, todo esto ambientado en un mundo futurista en donde nada es lo que parece.

La acción del juego se desarrollará en ambientes completamente hechos en 3D y los personajes y enemigos estarán modelados con un espectacular nivel de detalle.



Shadowpact

Codemasters

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

Este es el primer juego dedicado exclusivamente a este deporte y al parecer contará con un gran nivel de detalle, que reproducirá a la perfección todo lo que se puede hacer en este deporte.

Ambientado en 11 de los más conocidos escenarios del mundo, podremos competir contra otros jugadores o contra oponentes controlados por la computadora, para ver quién la tiene más clara en la difícil tarea de superar obstáculos naturales con una bicicleta.



Toy Story 2

PRINCE NASEEM BOXING

Posiblemente este título sea uno de los pocos juegos de boxeo que logren llamar la atención, porque según parece, además de tener un muy elevado nivel de realismo en la parte las peleas, también nos permitirá jugar en una modalidad de "Mánager", cosa que hasta el momento ningún otro simulador de este deporte ha logrado hacer con éxito.

Prince Naseem Boxin tendrá un total de 90 boxeadores del circuito profesional, que se irán habilitando a medida que logremos vencer a los oponentes que nos vayan tocando.

Discreet Monsters

THE REAL NEVER ENDING STORY

Este juego (del cual hablamos en más detalle en nuestro número anterior) no tiene nada que ver con la película, que alteró el libro original. Es por eso que el juego incluye la palabra "real" en su título.

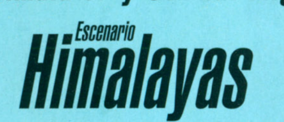
El RNES combina diferentes estilos para tratar de que esta mezcla de aventura / arcade sea lo más variada posible.

Aunque tiene ciertas variaciones con su versión de la pantalla grande, es un juego imperdible para los fans del film.

FLIGHT ESSENTIALS



Adicionales para Microsoft Flight Simulator y Combat Flight Simulator



DC-3

Expansión de aviones y cabinas para Microsoft Flight Simulator 98



Esta es la más completa y auténtica expansión de aeronaves realizada hasta el momento para Microsoft Flight Simulator 98. Presentando los clásicos DC3 de todos los tiempos en increíble detalle. Diseñado por un destacado experto y pilotos reales de DC3 esta es la más realista manera de simular el vuelo en esta realmente magnifica aeronave.

Diseñado a conciencia con modelos y dinámica de vuelo real.

9 aviones DC-3 del mundo entero.

Además, hay una variante especial de esquí C-47 con sonidos de esquí únicos.

Airline Adventures

Experimenta el mundo de un piloto profesional



Vive la emoción y adrenalina de un piloto aéreo profesional con esta increíble expansión para el Simulador de Vuelo Microsoft.

Toma el asiento de la izquierda y vibra la experiencia de volar un Concorde de París a Nueva York, o un 737 de Frankfurt a Madrid, ¡o incluso un vuelo charter a Tenerife! Las 15 aventuras aéreas incluídas te mostrarán como es en realidad volar desde varios aeropuertos europeos hasta alcanzar destinos en el mundo entero. Este paquete especial, mejorado para el Simulador de Vuelo 98, incluye control de tráfico aéreo (CTA) en vivo, con frases reales, nuevos paisajes y 4 aviones más para alcanzar un realismo máximo.

Escenario Himalayas

Conoce los paisajes más increíbles del mundo entero



Paisajes del Himalaya da vida a uno de los lugares más espectaculares y mágicos del mundo ¡sólo para el Simulador de Vuelo de Microsoft!

Al recorrer todo Nepal y gran parte de China, Tibet, India, Pakistán, Birmania y Buthan, esta expansión trae paisajes fantásticos y detallados de un área realmente extensa.

Eleva tus vuelos hacia nuevos picos de emoción y realismo... ¡literalmente!

La mayor expansión de escenario JAMÁS realizada para un Simulador de Vuelo ¡más de 2.500.000 kilómetros cuadrados!

Increíbles paisajes recreados de imágenes satelitales y digitales para alcanzar la mayor precisión posible - ¡18 metros por pixel!

Incluye todos los escenarios de Nepal, con todos sus aeropuertos y campos aéreos, con texturas especiales.

Venecia 98

Increíbles escenarios de Venecia y el NE de Italia



Venecia 98 para el Simulador de Vuelo de Microsoft ofrece algunos de los escenarios más sorprendentes que podrás sobrevolar jamás. Incluye no sólo la hermosa ciudad de Venecia, sino también un área amplia del nordeste de Italia, con precisos y suntuosos detalles de la ciudad, el Lago Garda y casi todos los aeropuertos y ciudades de la zona.

Más de 35.000 kilómetros cuadrados de escenarios -desde Venecia hasta las fronteras con Austria y Eslovenia- perfectamente recreados de precisas imágenes satelitales y con relieve.

Incluye todo, desde vuelos espectaculares a través de los Alpes hasta los gloriosos detalles de la Plaza San Marcos.

Combat Pilot

No.1 (Attack) Squadron

Para Microsoft Combat Flight Simulator



¡Surca los cielos con la primera expansión de aviones para el Simulador de Vuelo de Combate Microsoft!

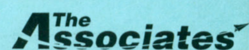
El Escuadrón de Ataque Número 1 ofrece nuevos aviones para las fuerzas aéreas Aliadas y del Eje durante la Segunda Guerra Mundial en Europa.

Revive esa época llena de intriga y desesperación mientras vuelas algunos de los aviones principales usados por ambos bandos del conflicto - **¡hay 7 aviones diferentes en un total de 14 flotas!**



Servicio de Atención Al Usuario

Tel.: 4553-7666 • soporte@microbyte.com.ar




Anachronox

Disney Interactive

TARZAN ACTION GAME Y TARZAN ACTIVITY CENTER

Basado en la película de dibujos animados de próximo estreno (que no dudamos va a tener un increíble éxito, que Disney Interactive va a aprovechar), Tarzan tienen 60 niveles de juego en un arcade 3D, mientras que Tarzan Activity Center tiene actividades para los más chicos como karaoke, datos sobre los animales de la selva y más.

DISNEY'S VILLAINS' REVENGE

Este juego es una aventura donde debemos salvar a los heroes y vencer a los malos de cuatro famosas películas: Dumbo, Peter Pan, Alicia en el país de las maravillas y Blanca Nieves.

TOY STORY 2

Vuelven las aventuras de Buzz Lightyear y Woody el vaquero en una aventura en 3D con todos los personajes del film totalmente realizado por computadora.

DISNEY'S GAMEBREAK! '99

Este título es un compilado de pequeños juegos con los personajes de las últimas producciones de Disney como Mulan, Hercules y Aladin. Un juego para chicos de 8 a 12 años.

Eidos Interactive

ABOMINATION



Este juego es una mezcla de acción / estrategia en un mundo isométrico 3D, en el cual deberemos controlar un equipo de marines alterados genéticamente, los cuales deberán salvar a la Tierra (o lo que queda de ésta, ya que más del 90% de la población ha sido destruida) de un culto llamado 'Brood".

ANACHRONOX

Anachronox es un juego de rol (RPG) que utiliza el engine del Quake 2. El jugador tiene la opción de utilizar tres personajes simultáneamente de un máximo de siete, explorando la galaxia y tres dimensiones diferentes, en búsqueda de una raza alienígena extinta con los secretos de una tecnología avanzada. Lo más interesante es la inusual mezcla de un engine típico de los juegos de acción, como el del Quake, en un entorno tan atípico como lo son los juegos de rol en la PC.

BRAVEHEART

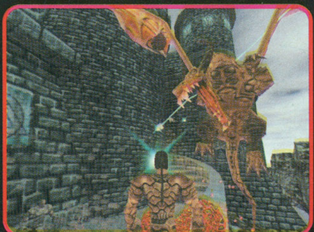
Seguramente todos conocen la archifamosa película de Mel Gibson en la cual este juego está basado. En él podremos elegir uno de dieciséis clanes, incluyendo a los líderes como William Wallace. Cada clan

JOHN ROMERO

¿Será 1999 el año del Daikatana?



Mientras recorríamos el stand de Eidos, nos llamó la atención un personaje pelilargo que deambulaba frente al Daikatana. ¡Increíble, estaba ante nuestros ojos uno de los popes de los arcades 3D! Después de recuperarnos del asombro, nos acercamos a John, y conversamos con el unos minutos, mientras Fernando se inmortalizaba con el creador del Daikatana. Romero nos prometió que su juego iba a estar listo en poco tiempo.

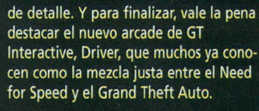


NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Género: acción / arcades

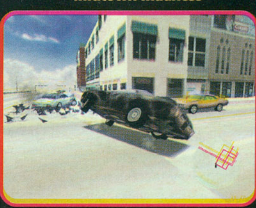


Creemos haberlo mencionado un millón de veces, pero es increíble la capacidad de innovación que tiene la gente de Electronic Arts con la saga Need for Speed. En la exposición demostró tener el arcade de autos más impecable, ya que sin duda el High Stakes tiene características que la competencia va a tener que incorporar a sus juegos si quieren seguir en carrera. Para citar algunos ejemplos vale la pena destacar el daño que sufren los vehículos (que modifican la perfomance de los autos en la competencia), y que nos hace desembolsar los dólares ganados en costosas reparaciones; el nuevo tablero 3D de los vehículos, que cuando lo vean se van a caer de espaldas. Por el otro lado tenemos al Midtown Madness, de Microsoft (del cual pueden ver el review en este mismo número para más detalles), que encontró un lado poco utilizado al tener la posibilidad de recorrer una ciudad con lujo de detalle. Y para finalizar, vale la pena destacar el nuevo arcade de GT Interactive, Driver, que muchos ya conocen como la mezcla justa entre el Need for Speed y el Grand Theft Auto.





Midtown Madness

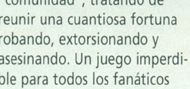


Driver

tiene su propio territorio, población y recursos materiales, economía e infraestructura. Como líder del clan, controlaremos todos los aspectos de lo que acontece diariamente. El juego además dispone de un engine 3D propietario, que permite a los jugadores internarse en las batallas que tan crudamente ilustraban el film.

CUTTHROATS: TERROR ON THE HIGH SEAS

Cutthroats está ubicado en la época de oro de los piratas, cuando ladrones y asesinos como Barbanegra acechaban a los colonos en los mares del Caribe. En el juego vamos a tener la oportunidad de convertirnos en parte de esta "comunidad", tratando de reunir una cuantiosa fortuna robando, extorsionando y asesinando. Un juego imperdible para todos los fanáticos del Pirates.



DAIKATANA

Misteriosamente, este juego sigue estando en la lista de los juegos a aparecer en este año, y según prometió John Romero (con quien tuvimos oportunidad de charlar en la Expo) las cosas están listas para que este año su tan esperado juego vea la luz. La pregunta obviamente sigue siendo si el juego está a la altura de sus competidores...



Deus Ex

DEUS EX

El año es 2052 y el mundo es un lugar peligroso y caótico, los terroristas actúan impunemente, matando a miles de personas. Las drogas, las enfermedades y la contaminación matan aún más. La economía mundial está a punto de colapsar. Para nada una imagen agradable. En todo este caos absoluto, deberemos tomar el rol de un agente anti-terrorista, y detener los planes de unos conspi-

radores que quieren dominar al mundo. La historia parece realmente interesante, y como si fuera poco utiliza una versión mejorada del engine del Unreal.

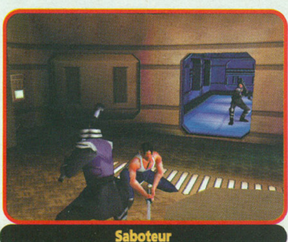
OFFICIAL FORMULA 1 RACING

Este simulador de Fórmula 1 está basado en los datos oficiales (como bien dice el nombre del juego) de la temporada 1998. De todas maneras, eso no es lo más interesante del juego, sino que tiene la posibilidad de hacer participar en Multiplayer hasta 12 jugadores, tiene 4 cámaras dentro de la cabina, y condiciones de clima que van afectando la carrera.


Legacy of Kain: Soul Reaver

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Este juego, que causó bastante revolución entre los usuarios de Playstation por sus increíbles gráficos, ahora tiene todas las intenciones de causar el mismo revuelo entre los jugadores de PC. Y según lo que pudimos ver en la Exposición, el alboroto puede estar bastante justificado. Los gráficos son impecables, y Kain tiene grandes chances de convertirse en uno de los símbolos (al igual que Lara Croft) de Eidos.


Saboteur


Revenant

OMIKRON: THE NOMAD SOUL

Omikron es un juego de acción 3D con toques de aventura, en el cual deberemos descubrir la razón por la cual ahora somos algo así como un espíritu errante, que ocupa el cuerpo de un habitante de este extraño lugar llamado Omikron. Tal vez uno de los aspectos más interesantes del juego es que en el momento de morir el juego no termina, sino que somos transferidos al cuerpo de otro ciudadano que toque nuestro cadáver. Con esta premisa, deberemos recorrer este bizarro mundo en busca de respuestas, hablando con otras personas, y si las cosas se ponen difíciles, peleando por la búsqueda de la verdad.

REVENANT

Revenant es un juego de rol (RPG) ambientado en un extraño y bello mundo. Locke, un guerrero muerto tiempo atrás es llamado de las sombras para servir a quienes lo han invocado. Su mente está en blanco, ya que no recuerda nada de su vida pasada, y a medida que el juego progrese deberá descubrir su identidad.

Además de una intrigante historia, el juego tiene varias similitudes con el Diablo, de Blizzard, pero con una interface que, según los desarrolladores, hace mucho más interesante e intuitivo el combate en el juego, que al igual que en el RPG de Blizzard, es mucho.


Urban Chaos

SABOTEUR

Este nuevo juego de Eidos, una extraña mezcla de un juego de combate con elementos de aventura, va a ser el primer título que va a tener un sistema de pelea en 3D similar a los de los arcades (como por ejemplo el Virtua Fighter). Esto, que puede ser normal en un arcade de lucha, es inédito en una aventura gráfica.

URBAN CHAOS

Urban Chaos ubica al jugador en una moderna jungla de cemento, en la cual deberemos combatir dentro de un entorno 3D totalmente rotable. El juego está establecido en un futuro en el cual una profecía de Nostradamus está por cristalizarse. La profecía dice que el Rey del Terror está por venir, y la destrucción del mundo como lo conocemos es evidente.



Deus Ex

Electronic Arts

EA Sports

MADDEN NFL 2000

Las continuaciones en las series de EA Sports están a la orden del día, y el Madden NFL 2000 incluirá en esta ocasión equipos actualizados, como los Cleveland Bronws. Además los jugadores tienen movimientos que han sido capturados por computadora, y se ha agregado un modo de cámara nuevo para poder apreciar mejor la acción.

TIGER WOODS PGA TOUR 2000 (Título tentativo)

En su noveno año de su contrato exclusivo con la PGA y el segundo con el jugador Tiger Woods, en esta oportunidad EA Sports promete brindarnos la simulación más realista de este deporte para la PC. El juego va a tener un

FIFA 2000

Género: deportes

EA Sports se prepara nuevamente a conquistar el corazón de todos los futboleros con una flamante edición del FIFA. En el stand de Electronic Arts se pudo apreciar muy poco del nuevo juego de fútbol, pero las imágenes que acompañan este cuadro prometen.

Por el otro lado, si les parecía poco natural la animación de los jugadores, podemos adelantarles que en esta ocasión los programadores le han agregado al juego expresiones faciales, un control más preciso de la pelota, mejoras en los ataques aéreos, 17 ligas de todo el mundo (obviamente, la Argentina está aún en lista de espera, esperemos que para el FIFA 2001 podamos jugar con un River o Boca sin necesidad de realizar nosotros las modificaciones).

Microsoft también estuvo mostrando un nuevo juego de fútbol, llamado International Football 2000, que tuvimos la oportunidad de jugar y nos pareció realmente interesante.









International Football 2000



NHL 2000

modo que nos permitirá competir en diferentes torneos, además de un editor de canchas y la posibilidad de jugar en internet.

MASTER HUNTER (Título tentativo)

Muchos estaban esperando que la compañía que nos brinda los mejores juegos de deporte, estuviera presente en la simulación de cacería de venados. Bueno, al parecer con Master Hunter viviremos una experiencia que va a dejar a la competencia muy atrás. Por lo que se pudo ver en la exposición, el juego tenía los gráficos más realistas jamás vistos en un juego de estas características.


Formula 1 Championship

FIFA 2000

Sin duda el juego de EA Sports que los argentinos más estamos esperando. Bueno, lamentablemente poco se pudo ver de este espectacular título en E3, pero promete la inclusión de una gran cantidad de equipos de todo el mundo. Obviamente, Argentina todavía no figura en las listas de interés de la compañía. Esperemos que para el FIFA 2001 la cosa cambie...

FORMULA 1 CHAMPIONSHIP

Otro título que es nuevo para la serie de EA Sports. Como se espera de todos los productos de la compañía, vamos a conducir autos con licencia oficial, en las pistas auténticas con los pilotos actuales. Como si fuera poco prometen un gran desempeño de la Inteligecia Artificial de nuestros oponentes, comunicación por radio del auto hacia los boxes y estrategia de equipos.

NHL 2000

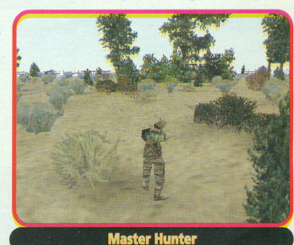
El NHL 2000 fue uno de los títulos que más nos sorprendió por su parecido con lo que se puede ver de un partido de hockey en la televisión. Los cambios de cámara, primeros planos y comentarios pueden hacer dudar a cualquier inocente espectador del juego, que bien puede pensar que está viendo una transmisión de TV. Obviamente, también se han realizado mejoras en la IA de los jugadores.

Electronic Arts

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Sin dudas, el nuevo capítulo de la saga Need for Speed es uno de los mejores simuladores de autos que se pudieron ver en la Expo. Sinceramente, luego de jugar al Hot Pursuit, pensamos que no había muchos aspectos para mejorar en el juego. Ahora que vimos el High Stakes, podemos decir que estábamos equivocados.

Para empezar, el juego tiene los tableros en 3D, y los modelos de los autos sufren daño a medida que los maltratemos contra nuestros oponentes o el entorno. Y este daño no es solamente estético, sino que afecta el desempeño de los mismos, y también el de nuestra billetera, ya que habrá que repararlos para la próxima carrera. Realmente impresionante.


Master Hunter

NEED FOR SPEED: MOTOR CITY

Este juego fue una verdadera sorpresa por parte de la gente de Electronic Arts. Este nuevo juego de la saga tiene grandes variantes con respecto al High Stakes, ya que básicamente el único fín del juego es competir contra otros autos a través de internet, en carreras que recorren ciudades típicamente americanas. Lo interesante es que contamos con una cierta cantidad de dinero para apostar, y si resultamos victoriosos, esa plata nos va a servir para adquirir nuevos accesorios



Tiger Woods PGA Tour 2000





para nuestro coche. El juego incorpora un nuevo engine, que hace hincapié en la física y el comportamiento de los vehículos.

JANE'S USAF

En este simulador podremos ir escalando posiciones hasta convertirnos en el mejor piloto de la fuerza aérea más avanzada del mundo: La USAF. Podremos volar y realizar misiones de entrenamiento con el F-16C Falcon y el A-10 Warthog, además de contar con otros seis aviones adicionales. El USAF permite además combatir en internet a través de JanesCombat.net



Shogun: Total Air War

SHOGUN: TOTAL WAR

Shogun TW promete ser el único juego que combina estrategia por turnos y batallas en tiempo real en Japón en el siglo dieciséis. Y la cosa parece que no va a ser fácil, ya que habrá, en el escenario 3D, más de 5000 tropas combatiendo furiosamente.

FLIGHT UNLIMITED III

Este nuevo episodio en la serie de la gente de Looking Glass (comentado en el número anterior, para más detalles), tiene una amplitud de los terrenos de Seattle cuatro veces mayor que su predecesor, nuevos efectos climáticos que pondrán a prueba nuestra habilidad como pilotos y 11 aviones para elegir.



System Shock 2

SYSTEM SHOCK 2

Este juego en primera persona, claramente ubicado entre los RPG de ciencia ficción, es la continuación (como su nombre lo indica) del famosísimo System Shock. El juego utiliza una versión mejorada de la engine que se desarrolló para el Thief: The Dark Project.



Jane's USAF

FLIGHT COMBAT!

Esta es una simulación ubicada en la Segunda Guerra Mundial. En los cielos de Europa, podremos recrear la historia como los pilotos americanos, alemanes o británicos, en un nuevo y revolucionario engine 3D con soporte para Multiplayer (por ejemplo, cuatro personas por bombardero en varios aviones) y una inteligencia artificial avanzada.

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

Género: estratégicos

En el stand de Electronic Arts (uno de los más grandes de la Exposición, ciertamente) se pudo ver en un rincón a la gente de Westwood mostrando dos juegos, uno toda una sorpresa y el otro uno de los juegos estratégicos más esperados de todos los tiempos: Estamos hablando del Command & Conquer: Tiberian Sun.

Sorpresivamente, el año pasado vimos este mismo título, y por el estado de desarrollo del juego se presumía que iba a salir en cualquier momento, pero como se puede ver la gente de Westwood no quiere dejar ningún detalle descuidado y eso hizo que las cosas se demoraran 12 meses más.

Luego de pasar por el stand, nos dijimos que la espera bien puede valer la pena, especialmente si las compañías utilizan todo este tiempo extra para hacer mejores juegos.



Maxis

THE SIMS

Del creador de SimCity, nos llega The Sims, un juego de estrategia en el cual estaremos a cargo de un barrio habitado por pequeños ciudadanos artificiales conocidos como "Sims". La vida de estos simpáticos habitantes está en nuestras manos. Podremos ayudarlos a crear una familia, construirles un hogar y avanzar a través de una exitosa carrera en los negocios. Todo un desafío...

Bullfrog

THEME PARK WORLD

Con este nuevo título de Bullfrog, podremos crear nuestro propio parque de diversiones, pudiendo elegir entre cuatro temáticas: Outer Space, Wild Jungle, Surreal Fantasy y Halloween. Cada temática tiene más de 100 atracciones, que luego pueden enviarse a cualquier persona en el mundo a través de internet para que nuestros amigos experimenten.

DUNGEON KEEPER 2

La continuación de uno de los juegos más imaginativos está acercándose. En esta ocasión, el Dungeon Keeper 2 está realizado con un nuevo engine 3D, que permitirá ver con un detalle asombroso todas nuestras criaturas, que deambulan dentro de nuestros dominios impidiendo la entrada de los siempre despreciables héroes del mundo exterior, que pretenden robarnos nuestras pertenencias. ¡Sencillamente asombroso!

Westwood Studios

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

Creo que cualquier fanático de los juegos de estrategia conoce con señas y detalles la saga Command & Conquer, y está esperando ansiosamente este nuevo capítulo. El juego va tomando forma, y con suerte, este año vamos a poder disfrutarlo como corresponde.

NOX

Este juego de acción / RPG está ubicado en un escenario



The Sims

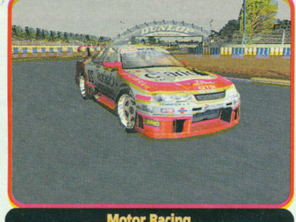


místico en el cual deberemos luchar y crear tácticas para vencer a nuestros enemigos, ayudándonos con más de 100 hechizos y armas.

Empire Interactive

SHEEP

Son 5 pequeños aliens con forma de pequeñas ovejas que deberás guiar por los diferentes niveles sin que los aplasten, derritan o exploten.



Motor Racing

MIG ALLEY

Simulador de vuelo en el que manejamos aviones Jet de los años 50 y en el que deberemos cumplir misiones en el conflicto de Corea, con detallados mapas geográficos tomados con satélites.

WARGAMER: NAPOLEON 1813

En una enorme área estratégica que va desde París a Breslau, de Hamburgo a Viena, controlamos todo tipo de decisiones tácticas. Como Napoleon, tendrás que evitar derrotas históricas contra los aliados en París en este juego por turnos en tiempo real.

MOTOR RACING

Probá tu habilidad en los más excitantes circuitos del mundo, en este veloz juego de carreras. Entre las opciones de juego tenemos comunicación por radio a boxes, efectos de humo y fuego en el coche junto con un realista sistema de daños así como luces en el coche para las carreras nocturnas.

STARS! SUPERNOVA

Sucesor del juego de estrategia espacial Supernova. Ahora con 3 gigas de arte en alta resolución, hasta 16 jugadores por red Lan o Internet.

ENEMY ENGAGED: COMANCHE HOKUM

De lo creadores del Apache Havoc llega este simulador de combate entre helicópteros en combates uno contra uno, con máquinas como el RAH-66 Comanche o el Ka-52 Hokum B y hasta 8 jugadores simultáneos.

PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY

Esta nueva versión del juego de fliper Pro Pinball promete mejores tablas totalmente configurables, soporte multi-lenguage para los visores de puntos, juego por red Lan o Internet y un modo de aprendizaje para saber todos los trucos de las tablas.

INTERNATIONAL CRICKET CAPTAIN 2

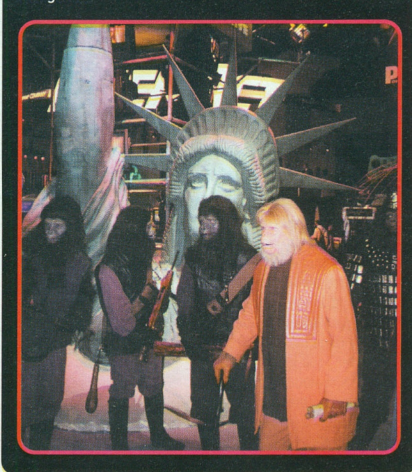
El juego más vendido de cricket del '98 vuelve totalmente renovado para DirectX y con más opciones: Torneo mundial, B&H Super Cup, o la National League.

PLANET OF THE APES

Género: aventura / rpg

La entrada del Centro de Convenciones de Los Angeles lucía algo diferente el segundo día. Al instante nos dimos cuenta del motivo de nuestro asombro: Varios habitantes del Planeta de los Simios (seres archifamosos de una de las más logradas sagas de películas de ciencia ficción de todos los tiempos) saludaban a la concurrencia. Era difícil mirarlos sin sentirse algo incómodos, ya que lucían exactamente igual que en los filmes.

Los macacos estaban presentes en la Expo presentando el nuevo juego de Fox Interactive, mezcla de acción y aventura, que tiene como protagonistas a estas criaturas y a Ulises, el único sobreviviente de un aterrizaje en un extraño planeta (ejem) 1000 años en el futuro. A partir de ese momento, tendremos que recorrer más de 15 niveles para descubrir en qué lugar nos encontramos, y por qué estos monos son tan inteligentes.



Fox Interactive

ALIEN RESURRECTION

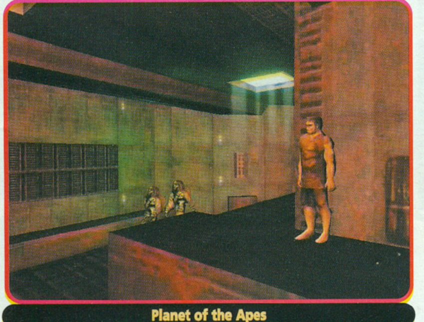
La última de las aventuras de Ripley llevada a la PC en un juego de acción en 3D donde deberemos detener al Dr. Wren, quien quiere llevar a los Aliens a la tierra.

CROC 2

Croc esta de vuelta en una nueva aventura por la búsqueda de sus parientes. Pero tan pronto la aventura comienza el Baron Dante, archi enemigo de Croc resucita como para complicar las cosas en los más de 40 niveles en las cuatro ciudades de Gobbo.



Die Hard Trilogy 2



Planet of the Apes

DIE HARD TRILOGY 2

Yippie-ki-yay! El personaje de Bruce Willis esta de vuelta en una historia con tres juegos en los que John MacClane tendrá que combatir a una nueva legión de terroristas en una carrera contra reloj. Mientras McClane visitaba a su amigo Kenny Sinclair, se encuentra con una nueva y diabólica conspiración que podría borrar a Las Vegas del mapa.

EL PLANETA DE LOS SIMIOS (PLANET OF THE APES)

1000 años en el futuro, en una tierra dominada por simios, Ulysses, el único sobreviviente humano, se estrella con su nave para descubrir como la evolución ha tomado un cruel giro. En un intento por sobrevivir, nos introduciremos en una gran aventura por la supervivencia del ser humano.

Gathering of Developers

DARK STONE

Este juego de rol de Delphine Software, creadores de juegos como Flashback o Moto Racer 1&2 nos da una garatía de calidad. Muy buenos gráficos, efectos de luces dinámicas, y un generador de misiones aleatorio son algunas de las características de este juego en el que controlamos a dos personajes de manera simultánea mientras que la computadora eligirá 8 misiones al azar de las 22 prediseñadas.

NOCTURNE

Stranger y la científica Doc Holliday son dos investigadores de lo obscuro y aterrador en este "thriller" situado en los años '40 en el que nos enfrentamos a vampiros, hombres lobo, zombies y otras criaturas de la noche.

HEAVY METAL: F.A.K.K. 2

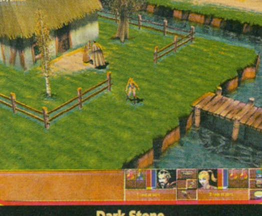
Este arcade en primera persona desarrollado por Ritual, los creadores del SiN, usa el engine del Quake 3 y esta basado el film de dibujos animados que esta por estrenarse en USA.

KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD

KISS se extiende a una



Fly!



Dark Stone

101 Airborne

■ **El éxito del desembarco de Normandía depende de vos.** Más de 180 misiones diferentes en 238 mapas que recrean la Normandía de 1944.

■ **Escogé los 18 hombres apropiados para cada misión** entre los 48 soldados americanos, cada uno con sus propias características, parámetros de combate y hasta sus propias voces.

■ **Tomá decisiones sobre el material y el armamento** que llevarán en la campaña. Tu objetivo es sembrar la confusión tras las líneas enemigas.

■ **Potente motor de inteligencia artificial**, gracias al cual cada una de las acciones, tanto de los personajes involucrados como las tuyas propias, tienen sus consecuencias, igual que en la realidad, por lo que cada partida es única e irrepetible.


La operación militar está en marcha



180 misiones diferentes en 238 mapas



Seleccioná el armamento



101 Airborne © COPYRIGHT 1998 Interactive Simulations / Empire



■ **Competí en las carreras más emocionantes** con 10 coches y 22 circuitos diferentes.

■ **En Grand Touring cada uno de los rivales es diferente** gracias a su propia Inteligencia Artificial y parámetros de pilotaje.

■ **Diferentes cámaras**, totalmente ajustables, nos permitirán seguir las carreras que disputemos con todo detalle.

■ **Modo simulación donde deberás hacer los reglajes de tu vehículo:** elegí el tipo de neumáticos que llevarás en cada carrera, la relación de los cambios, la dureza de los amortiguadores y lanzate a toda velocidad a la victoria.

■ **Modo Arcade** con 3 niveles progresivos de dificultad.

■ **2 tipos de competiciones** diferentes, monomarca y multiclase.

■ **4 tipos de coches**, de serie, deportivos, sport prototipos clase 2 y sport prototipos clase 1.


10 coches

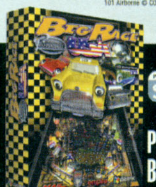


22 circuitos

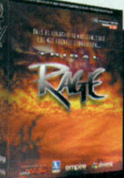

Oponentes inteligentes



Grand Touring © Copyright 1998 Elite / Empire



Pro-Pinball Big Race Usa



Tribal Rage





Flying Corps Gold



Combat Chess

otros productos dinamic

es'99
al mejor precio



Toyland Racing

Toyland Racing combina en tu PC la emoción de las carreras, con la sencillez de manejo y la máxima jugabilidad de las consolas.

15 circuitos diferentes entre los que se encuentran recorridos urbanos y circuitos en lugares exóticos como el Polo Norte o el desierto.

3 tipos de competiciones, por puntos, contrarreloj, y "el último fuera".

Consigue los diferentes carnets superando las pruebas de nivel para acceder a nuevas competiciones y circuitos.

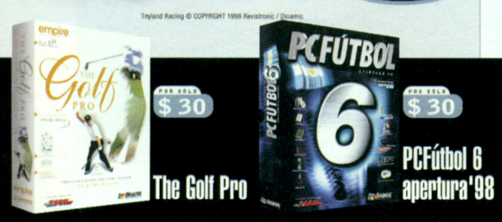
Dificultad progresiva que te permite manejarlo con la máxima facilidad al mismo tiempo que te reta para llegar a ser un campeón.

8 personajes con estilo "cartoon" y características propias compiten por la victoria.

Sencillez de manejo y jugabilidad

Hasta 8 jugadores en red o internet

15 circuitos y 8 personajes



POR SÓLO $ 30

Ya a la venta

Toyland Racing © COPYRIGHT 1998 Revistronic / Dinamic

PCFútbol 7
TEMPORADA 97/98

El mánager más potente: Negociación y Gestión Interactiva, el SISTEMA más avanzado. Negocia interactivamente y en tiempo real las ofertas a jugadores y empleados.

Todas las competiciones: Podrás disputar desde la Liga de las Estrellas hasta la final de la Copa inglesa en Wembley; desde la Recopa hasta el Scudetto, desde la Copa de Europa hasta la Segunda División alemana.

Nuevo sistema de tácticas más real y preciso: Decide las posiciones jugador a jugador, línea a línea y zona a zona dependiendo de dónde se desarrolle la jugada.

Euro PCFÚTBOL: El Mánager paneuropeo con más posibilidades. Elige un equipo de entre las 5 mejores ligas de Europa

Simulador Mundial: 852 equipos y 24.000 jugadores de los 5 continentes. Estadios reales con más detalles y más realismo.

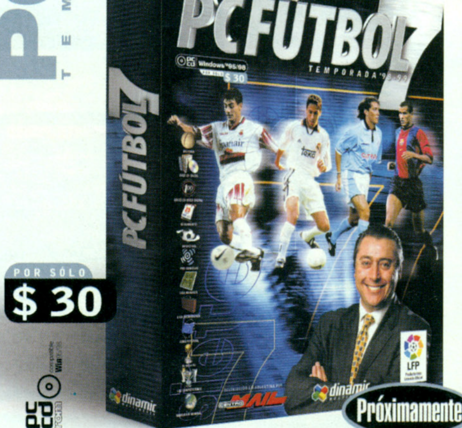


852 equipos y 24.000 jugadores



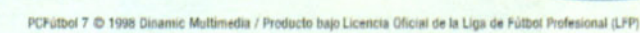
Nuevo Sistema de Tácticas Avanzadas

Nuevo simulador versión 7



POR SÓLO $ 30

Próximamente


PCFútbol 7 © 1998 Dinamic Multimedia / Producto bajo Licencia Oficial de la Liga de Fútbol Profesional (LFP)

POR SÓLO $ 30 The Golf Pro



POR SÓLO $ 30 PCFútbol 6 apertura'98

Próximamente
POR SÓLO $ 30 Fields of Fire

DISTRIBUIDO EN ARGENTINA POR
CENTRO MAIL
Virrey Loreto 3878 (1427) Buenos Aires
Tel:(011) 4553-7510 / (011) 4553-8229

GATHERING OF DEVELOPERS

los más originales en todo

Uno de los grandes problemas a los que nos tuvimos que enfrentar mientras recorríamos la exposición era tratar de encontrar el stand de Gathering of Developers. Por más que lo buscábamos, parecía haber desaparecido mágicamente. Luego comprobamos que estábamos equivocados. Mike Wilson y su gente tuvieron la brillante idea de mudar su stand fuera del centro de convenciones, justo enfrente, en un estacionamiento en el cual acomodaron unas casas rodantes, en las que presentaron los títulos a publicar este año. Además, para que el clima no decayera, instalaron una carpa en el centro en donde regalaban bebidas (la cerveza corría indiscriminadamente) y comida a los presentes. Y para culminar, a la prensa le entregaban un kit que estaba presentado como una biblia, en la cual muestran de una manera muy particular los juegos.Un ejemplo de desacartonamiento a seguir por los demás...

El kit de prensa de GOD, toda una sorpresa.

nueva frontera, los video juegos, con acción en 3D y los modelos de los miembros de la banda, cada uno con sus propios poderes. Rock&Roll y acción asegurados.

Nocturne

FLY!

Un simulador de vuelo con una vasta librería de ubicaciones geográficas reales, más de 13500 rutas aéreas y 9500 aeropuertos hacen de Fly! un simulador de vuelo fuera de lo común.

RAILROAD TYCOON 2

Un buena noticia para los fanáticos de este juego originalmente creado por Sid Meier y transportado a la PC en el año '98 en una versión renovada. Ahora PopTop Software esta desarrollando la segunda parte de este simulador de trenes en donde la estrategia es lo más impotante.

RUNE

Rune es una mezcla de acción y aventura en un mundo de fantasía que nos embarca en las desventuras de Ragnar, un joven guerrero Nórdico.

Gremlin Interactive

BLADE

Creado por la empresa española Rebel Act, este título es un juego de rol y acción del estilo del Tomb Raider y con toques de Die By the Sword, con un vasto mundo para recorrer, más de 600 objetos a utilizar en nuestra aventura y cuatro personajes para elegir: El Enano, La Amazona, El Guerrero y el Caballero. El juego se ve muy bien pero recién saldrá a principios del próximo año.

SOULBRINGER

Soulbringer es un RPG en el cual nuestro personaje se ve transportado a la torre Hex, donde hace mucho tiempo vivía un hechicero llamado Harbinger. Según la leyenda, Harbinger atrapó las almas de una ciudad de demonios en el Corazón de Kinkathra, para luego encerrarlas en el "Pozo de las Almas" para siempre. Ahora los demonios viven dentro de la torre por lo que no precisamente recibirás un saludo al llegar.

RALLY MASTERS: RACE OF CHAMPIONS

Uno de los títulos con potencial para este año es Rally Masters, un simulador de carreras muy realista y con excelentes



KISS Psycho Circus



Unreal Mission Pack: Return To Na Pali

gráficos. EL juego tiene 50 pistas e incluye más de 60 diferentes coches. Sin bien la parte gráfica ha sido modificada y mejorada, para un informe más detallado sobre el juego consulten nuestra entrevista exclusiva con los creadores del juego, Digital Illusions, en nuestro número 17.

HOGS OF WAR

Este juego es un arcade en 3d donde somos unos cerditos de seis diferentes armadas, ambientado en la Primera Guerra Mundial, pero con gráficos del estilo de dibujos animados, donde tenemos misiones de reconocimiento, destrucción de puentes o bases del enemigo.

Unreal Tournament

GT Interactive

Cavedog Entertainment

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

En esta ocasión, la acción se sitúa en un tiempo en el cual la magia dominaba el mundo. En el juego podremos controlar una de cuatro razas distintivas, cada una con una docena de unidades como dragones, caballeros, trolls y gigantes. Como el monarca inmortal de una de estas razas, deberemos construir ejércitos y mejorar nuestras habilidades mágicas, en un esfuerzo para aplastar a nuestros enemigos.

AMEN: THE AWAKENING

Este juego es un arcade 3D en primera persona con toques de aventura, en el cual asumiremos el rol de un comando que deberá luchar para evitar el fín de la civilización humana. Como se puede ver, una tarea sencilla...

GT Games

UNREAL TOURNAMENT

Tal vez el competidor más cercano del Quake III Arena, el Unreal Tournament promete brindar a los fans de los arcades 3D toda la acción Multiplayer que el original no nos pudo ofrecer. En el juego se incorporan nuevas armas y bots con una inteligencia que promete ser imbatible.

UNREAL MISSION PACK: RETURN TO NA PALI

Los packs de misiones se han vuelto una moneda corriente en la actualidad, y por supuesto no podía faltar esta expansión para uno de los mejores arcades 3D. Obviamente, la dificultad del Pack va a ser superior al juego original, para que sea todo un desafío hasta para los jugadores más expertos.

DRIVER

¿Qué resultado tenemos si mezclamos al Need for Speed con el Grand Theft Auto? La respuesta es, sin lugar a dudas, Driver. Este singular título nos pondrá al volante en un simulador de autos, en el cual deberemos realizar ciertos "trabajos" para organizaciones non sanctas. Lo interesante de todo esto es que somos un policía secreto, que actuando como chofer de esta mafia deberemos ir internándonos en este particular mundo.



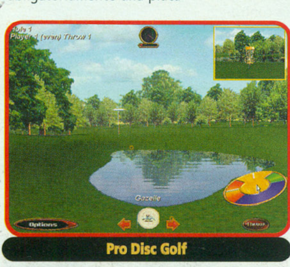
Amen: The Awakening

THE WHEEL OF TIME

Sin duda, el RPG más interesante de toda la exposición. Además de contar con un engine envidiable para un juego de estas características (el del Unreal, por supuesto), el juego tiene un modo Multiplayer semejante al de los mejores arcades 3D de la actualidad. El Wheel of Time, además, está basado en una serie exitosa de libros de Robert Jordan.

IMPERIUM GALACTICA II

La continuación de uno de los juegos estratégicos llegará a nuestras manos en Diciembre de este año, en esta ocasión de la mano de gráficos en 3D (el juego va a requerir obligatoriamente una placa acelerada). Además, incluirá nuevos conceptos y temas, como también una interface mejorada y simplificada.



Pro Disc Golf

Wizard Works

PRO DISC GOLF

Toda la diversión, estrategia, habilidad y actitud de este popular deporte, pero en esta ocasión con gráficos 3D en mútiples cámaras, física mejorada y acción para varios jugadores

TOTAL ADRENALINE:



Total Adrenaline: 3D Drag Racing

3D DRAG RACING

Un juego de carreras en 3D de este singular deporte, en donde lo único que importa es alcanzar velocidades increíbles.

ROCKY MOUNTAIN TROPHY HUNTER II

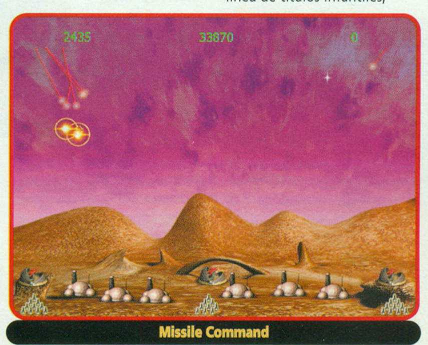
Esta es la continuación de uno de los juegos más vendidos en los Estados Unidos. En esta oportunidad el juego está desarrollado con el engine del Deer Hunter II, y podremos recorrer las montañas y los bosques en la búsqueda de osos, alces y cabras de montaña

CARNIVORES II

Esta secuela nos permitirá en esta oportunidad cazar criaturas como el Tiranosaurio, el Triceratops y el Estegosaurio, con novedades como armas, dinosaurios, escenarios más grandes, niveles secretos y capacidad para varios jugadores.

Humongous Entertainment

Esta subsidiaria de GT Interactive presentó su nueva línea de títulos infantiles, entre los que se incluyen el Blue's 123 Time Activities, SPY Fox 2: Some Assembly Required, Putt-Putt's One-Stop Funshop y Backyard Football.



Missile Command

Hasbro Interactive

Atari

PONG

Increíblemente, el juego que se podría decir dio origen a los videojuegos prontamente va a estar entre nosotros, en esta ocasión en un entorno 3D con power-ups y diferentes escenarios. Habrá que ver...



Pong

MISSILE COMMAND

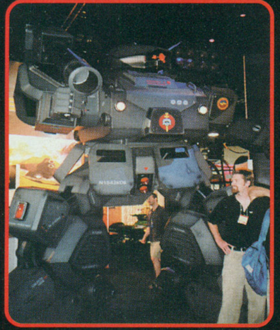
El clásico juego espacial de guerra de la década del ochenta tiene planes de retornar a la acción. Obviamente, al igual que el Pong, el Missile Command va a estar realizado en 3D, pero la premisa del juego original parece estar intacta.

Q-BERT

¿Se acuerdan del narigón bichejo que solía saltar en una pirámide tridimensional, huyendo de sus enemigos, que lo querían tirar al vacío? Bueno, siguiendo con su resurrección de clásicos, Atari nos va a brindar en Noviembre una remozada versión 3D de

MECHWARRIOR III / HEAVY GEAR II

Género: simuladores



Tanto Activision como Hasbro (abajo a la derecha) colocaron sendos robots en la Expo, que se morían de ganas por pelear.

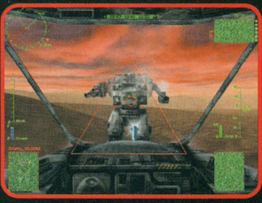
Esta es una de las grandes peleas de todos los tiempos. Por un lado están los robots super pesados de Battletech, con un engine de Zipper Interactive que demuestra que no es necesario ser una gran compañía para generar productos excelentes, y una franquicia que es extremadamente popular en todo Estados Unidos; por el otro lado la promesa de Activision, el Heavy Gear II, con un nuevo engine (el Dark Side) que no tiene nada que envidiarle a sus contrincantes, y con una metodología de juego mucho más ágil que la de su competencia de FASA.

Los dos juegos lucían fabulosos en la Exposición, y son sin duda las grandes promesas para este año en lo que respecta a simuladores de robots. Si nos preguntan cuál de los dos es mejor, no tenemos mejor consejo que decirles que vayan juntando el dinero para ambos, por que van a ser bastante diferentes entre sí, y a la vez una experiencia imperdible...



Mechwarrior III

Heavy Gear II



Mechwarrior III

este clásico, con nuevos e intrincados niveles.

Microprose

MECHWARRIOR 3

Después de ver el demo que contenía el CD-ROM de nuestro número anterior, seguramente habrán notado el potencial del Mechwarrior 3 y de lo que es capaz de brindarnos. En la expo se puedieron ver nuevos terrenos y unidades, y alguna que otra arma con unos efectos sensacionales.

GUNSHIP III

La tercera parte de una saga ya clásica en materia de simuladores de helicópteros regresa con todo, y en esta ocasión vamos a poder volar cuatro helicópteros: El AH-64D Apache, el AH-1Z Cobra, el Eurocopter Tiger y el Mi-28 Havoc.



Simon the Sorcerer III

B17 FLYING FORTRESS 2

En este simulador hay que comandar el más famoso bombardero de la Segunda Guerra Mundial, aprendiendo el rol de los diez tripulantes. Después de ser un maestro en todas las posiciones del avión, vamos a poder recorrer toda Europa buscando objetivos estratégicos, y defendiendo el avión de los ataques enemigos.

EUROPEAN AIR WAR

Como pueden ver, este año es el año de los simuladores de la Segunda Guerra Mundial. En esta ocasión Microprose nos brinda la oportunidad de pilotear veinte aviones de Norteamérica, Alemania o Gran Bretaña.

SPIRIT OF SPEED

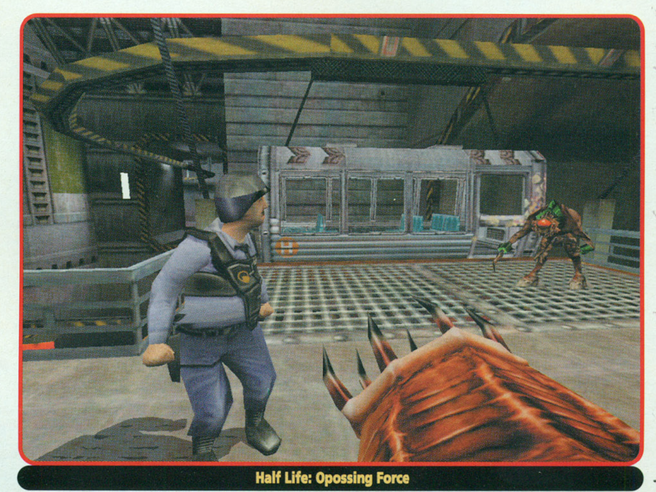
Con este nuevo simulador de autos, podremos remontarnos a los comienzos de este atrapante deporte, en donde podíamos manejar autos clásicos de marcas como Bugatti, Mercedes, Fiat o Alfa Romeo, a través de 8 pistas alrededor del mundo.

GP500

La gente de Microprose promete que este va a ser el simulador definitivo en lo que a motos deportivas de 500 cilindradas se refiere. El juego va a incorporar todas las pistas, los corredores y los equipos de la temporada 1998 de la fórmula GP500. Como es de esperar, el juego soporta Multiplayer para varios jugadores.

PHOENIX

Los simuladores de naves espaciales siempre tuvieron gran aceptación entre los jugadores de PC. Es por eso que no hay que extrañarse que Microprose intente un acercamiento al género con el Phoenix, que nos va a brindar la chance de manejar más de 70 naves, con la opción de utilizar 20 armas diferentes.


Half Life: Opossing Force

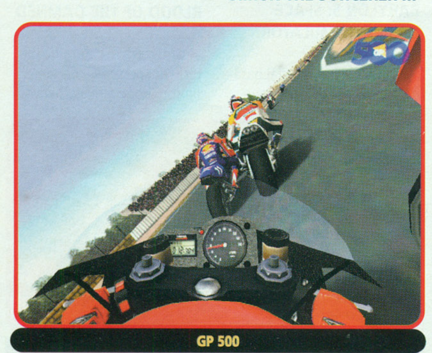
CIVILIZATION II: TEST OF TIME

Este Civilization reúne tres juegos épicos: El juego original de Civilization II, el mundo mágico de Midgard, y el lejano sistema solar de Lalande 21185. Por primera vez, los jugadores van a interactuar en dimensiones múltiples en mundos unidos, mientras guían sus imperios al control absoluto.

SIMON THE SORCERER III

En su tercera parte, Simon the Sorcerer traspasa las dos dimensiones y se transforma en una aventura en 3D, en la cual deberemos resolver inteligentes acertijos, interactuar con extraños personajes, y explorar una vasta cantidad de escenarios.


Phoenix


GP 500

DIPLOMACY: HIGH STAKES TRUST AND TREASON

Estamos en el año 1900, y la Primera Guerra Mundial es aún una posibilidad.

En este juego de estrategia, deberemos entablar una feroz batalla a través de cientos de eventos que pueden sin duda cambiar el destino de la Tierra.

RISK II

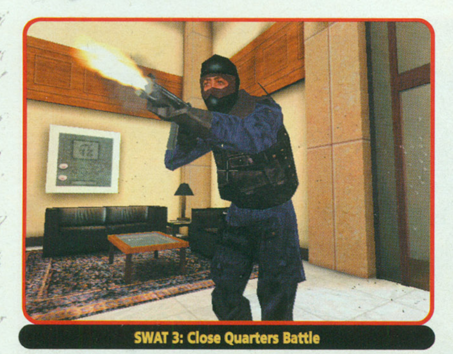
El año es 1812. El ejército de Napoleón está marchando, con intenciones de dominar el mundo. Nosotros seremos "El Comandante", aplastando a nuestros enemigos, traicionando a nuestros aliados y conquistando los países que se crucen en nuestro camino.

Havas Interactive

Sierra Studios

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

Todo un nuevo episodio en la Planta Black Mesa. Esta vez, tomaremos parte de la acción como un soldado teniendo la



SWAT 3: Close Quarters Battle

oportunidad de experimentar con nuevas armas militares y aliens. En esta ocasión deberemos eliminar a una nueva y poderosa raza de aliens, así como interactuar con más personaje humanos, sin olvidarnos de los nuevos mapas multiplayer.

HOMEWORLD

Un nuevo simulador espacial que combina elementos de estrategia con la acción, muchos efectos especiales, una innovativa interface y todo tipo de cámaras para ver las batallas.

TEAM FORTRESS 2: BROTHERHOODS OF ARMS

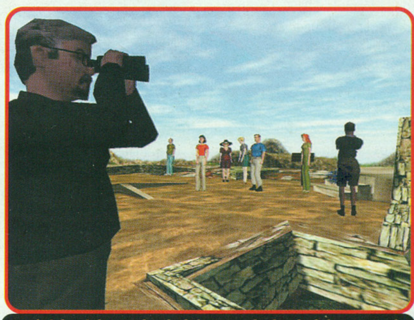
En Team Fortress 2, realizado por los autores del Half-Life, podremos experimentar toda la emoción de la batalla como parte de un escuadrón. En suma a los nueve únicos tipos de personajes, el juego contiene 20 mapas con objetivos a cumplir que van desde el tradicional Capture-the-Flag hasta misiones donde tenes que espiar al enemigo, incluyendo también complejas misiones donde la estrategia es muy importante. Muchas cosas hacen que este juego sea más que prometedor, por ejemplo, podemos hablar con los demás soldados usando micrófonos y verás como la boca de tu personajes concuerda con lo que decimos, movimientos muy realistas y unos gráficos impresionantes.

SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE

Basado en las tácticas de la Policía de Los Angeles de la vida real, SWAT tiene misiones que vemos o hemos visto en las noticias de todos los días. Movimientos capturados de oficiales reales hacen que el juego luzca muy realista, podemos mover nuestros brazos para apuntar mejor sin mover el torso, mientras nuestro equipo compuesto de cinco hombres avanza cubriendo nuestra retaguardia.

PHAROAH

¿Quién no quisiera construir ciudades tan bellas con las del antiguo Egipto? Esta simulación nos permitirá crearlas y verlas crecer junto con nuestras propias pirámides.



Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

BABYLON 5: SPACE COMBAT SIMULATOR

Un simulador espacial basado en la serie de TV de la Warner, con detallados gráficos en 3D, un dinámico sistema de Inteligencia Artificial y un robusto componente de estrategia. Los jugadores podrán elegir entre seguir la historia del juego en la campaña de un solo jugador o utilizar los modos multi jugador tanto cooperativos como uno contra otro.



Homeworld

ORCS: REVENGE OF THE ANCIENT

Ubicado en el universo de "El Señor de los Anillos" de J.R.R. Tolkien, Orcs es un juego de estrategia y fantasía en el cual jugamos como un jefe de los Orcos que deberá equipar, entrenar a sus soldados y luego luchar contra más de 30 especies de enemigos y hasta llevar sus tropas para un combate en Internet.

GABRIEL KNIGHT III: BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED

La tercera aventura de misterio del personaje de Jane Jenson, pone a nuestro investi-

Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Nueva generación de productos Teppro

Nueva generación de productos Teppro

Nuevo! Aceleradoras 2D-3D



HULK 4 savage
32MB

IMPACT TNT2
32MB

Revolución TOTAL — Resurrector



- Placa que restaura el sistema operativo y programas al instante!

Antes se reinstala configura todo en 2Hs...

Ahora se restaura en 2 minutos

Teppro Impact TNT2 es LEJOS el mejor

	Teppro Impact TNT2	3Dfx Vooooo3 3500
Bus Type	AGP 4X	AGP 2X
AGP Texturing	Si	No
Memory	32MB	16MB
Render Quality	32-bit	24-bit
Z-Stencil-Buffer	32-bit	24-bit
Large Texture Support	2048x2048	256x256
OpenGL Support	OpenGL ICD	MiniGL
Maximum 3D Resolution with Z-buffer	2048x1536	1920x1200

TEPPRO

El nuevo nombre de las aceleradoras

Hulk III 12MB — Nº 1 en ventas



Compatible con todos los juegos, NO requiere Patch

Lo mejor para juegos 3D N64

- La que soporta todos los juegos
- Acelera en 3D los ROMs de N64
- Soporta SLI (doble performance con 24MB)
- **A pesar de ser PCI sigue siendo la mejor para juegos**

Adquieralos en las mejores casas de computación



Hulk III Banshee 16MB

Impact 550 TNT 16MB

Optimiza 3D Studio Max



Asia Computers Trade Co.,

Representante exclusivo en Argentina

Consulte precio al gremio: 954-6000/6001

Envios a todo el país

TEPPRO
www.teppro.com
WEB EN ESPAÑOL

gador estrella en un enigma basado en una leyenda de la vida real, poniendo a Gabriel Knight en lo alto de las mon-



Outcast



Slave Zero

tañas de Francia, en el extraño barrio de Rennes-le-Chateau. El juego contiene una gran historia de fondo así como modelos 3D altamente detallados.

Berkeley Systems

AUSTIN POWERS: OPERATION: TRIVIA

Ni más ni menos que un juego de preguntas y repuestas sobre las películas de Austin Powers, el personaje que parodia a James Bond, interpretado por Mike Myers, y realizado por los autores de "I don't know Jack" y "Head Rush".

Infogrammes Accolade

TEST DRIVE 6

La última versión en la conocida serie de juegos de carreras, que ahora incluye 40 coches y 30 nuevas pistas. El juego ha sido completamente re-diseñado con un nuevo sistema de física, que dará a cada coche una maniobrabilidad específica. Mientras vamos ganando carreras podremos ir mejorando nuestro coche hasta cinco veces. El juego incluirá objetos impredecibles que obtaculizarán el camino y atajos para ganar tiempo.

DEMOLITION RACER

Este juego es una carrera de demolición, realizado por algunos de los autores del Destruction Derbi. Esta vez el juego ha sido optimizado y veremos ruedas, puertas y hasta los capots de los coches salir despedidos mientras chocamos al competidor más cercano.

SLAVE ZERO

Siguiendo con la fiebre manga de los super robots, Slave Zero ofrece otra vuelta de tuerca al asunto con toda la acción y destrucción mientras no abrimos paso por la ciudad pisando cochecitos y soldados. Acá el tamaño si importa y las proporciones están muy bien llevadas. El objetivo del juego es derrocar al dictador SovKahn, que posee un poderoso material que emana energía y que usa para controlar a la población.

TEST DRIVE OFF-ROAD 3

Una nueva versión de la carrera



Test Drive 6

de camionetas, con más coches y pistas. Esperemos que mejore a su predecesor.

TEST DRIVE CYCLES

Accolade quiere aprovechar al máximo el nuevo engine y nos ofrece una nueva opción en juego de carreras, esta vez con motos e incluyendo modelos de Kawasaki, Moto Guzzi, Victory Polaris y Britton.

INDEPENDENCE WAR DELUXE

Este juego es algo así como una expansión del Independence War, que incluye la campaña "Defiance", en donde podemos pelear del lado enemigo en más de 18 misiones. Pero también es una buena oportunidad para los que no

Outcast

pudieron disfrutar del original, ya que en esta edición de lujo incluye el juego original.

Mission: Impossible

MISSION: IMPOSSIBLE

En Mission: Impossible, vamos a ser transportados a un mundo 3D lleno de espionaje, sabotaje y aventura. Obviamente, asumiremos el rol del agente Ethan Hunt (o Tom Cruise, como quieran), y deberemos internarnos en 20 niveles. Pero a no desesperar, no estamos solos: el IMF (Impossible Mission Force) nos brinda la oportunidad de trabajar conjuntamente con algunos de los más entrenados agentes.

OUTCAST

Outcast fue otro de los juegos que nos llamó la atención en la Expo, principalmente porque combina tecnología voxel (la misma utilizada en el Comanche, por ejemplo) con polígonos, y el resultado por primera vez parece prometedor. La historia del Outcast es también muy interesante: Un científico descubre la existencia de un universo paralelo llamado Adelpha, y envía una sonda para investigar. La sonda es atacada por un humanoide, creando un agujero cerca del Polo Norte que amenaza la Tierra. Nuestra misión, por supuesto, es impedir que el agujero se expanda.

SILVER

El maligno hechicero Silver ha dominado el mundo mágico de Jarrah durante miles de años. Como no podía ser de otra manera, será nuestra responsabilidad, tomando el rol de David, un caballero místico, rescatar a nuestra esposa que se encuentra en las manos de Silver, y de paso, terminar con el reinado del malvado hechicero. Para poder completar su aventura, David tiene que obtener ocho esferas mágicas que le van a permitir dominar la fuerza del viento, el aire, el fuego, etc.



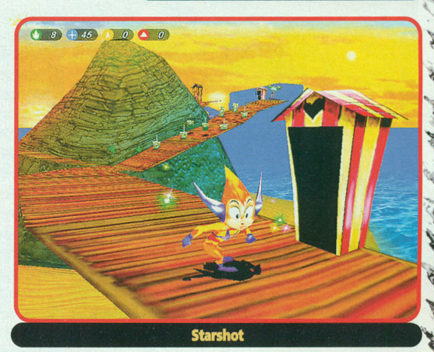
Independence War Deluxe

STARSHOT

Este juego, que va a hacer su aparición de manera simultánea en PC y Nintendo 64, está realizado completamente en 3D, y personificaremos a Starshot, un integrante de un circo galáctico que deberá explorar siete mundos en una galaxia lejana. Además, Starshot tiene la oportunidad de interactuar con más de 300 personajes, que deambulan libremente por estos extraños mundos.



Mission: Impossible



Starshot



Mortyr

SUPREME SNOWBOARDING

El nombre del juego lo dice todo: Estamos obviamente ante un nuevo juego que nos brindará la oportunidad de surcar la nieve montando un snowboard. Esperemos que este título brinde a todos los fans de los deportes de invierno la oportunidad que los otros juegos por el momento no nos pudieron ofrecer.

Interactive Magic

MORTYR

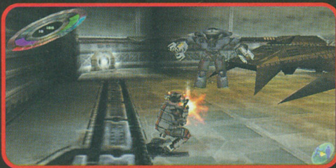
Sebastian Mortyr ha sido enviado atrás en el tiempo a la Segunda Guerra Mundial

MESSIAH

Género: acción / arcades







Creemos que las fotos del Messiah hablan por sí solas, esperemos que la gente de Shiny nos de el gusto de disfrutar del juego en 1999...

El stand de Interplay estaba abarrotado de excelentes títulos: Freespace 2, Evolva, Giants: Citizen Kabuto, Kingpin... Pero lo que nosotros queríamos ver era el juego que desde hace meses les habíamos mostrado y que no mostraba signos de avance: Messiah.

Nos acercamos cautelosamente hasta los monitores donde Bob deambulaba, y no pudimos creer lo que nuestros ojos veían: ¡No estábamos observando una animación, sino el juego en movimiento! Obviamente, le pedimos a la gente de Shiny que nos mostrara un poco más del juego (cosa que pueden ver en nuestro video exclusivo dentro del CD de este mes), y luego de una breve colgada (ejem) pudimos apreciar el por qué del interés generado en el juego. Los gráficos del mismo son espectaculares, y Bob es todo un demonio (perdonen la expresión) robándole el cuerpo a quien se le cruce para poder concretar sus objetivos. ¡Una maravilla que queremos prontamente instalada en nuestros rígidos!

para evitar el desastre en el futuro. Este arcade 3D en primera persona es uno de los juegos más anticipados y usa el engine del Unreal logrando unos gráficos de gran calidad.

SHADOW COMPANY

Un juego de estrategia en tiempo real que no introduce en el mundo de los mercenarios. Podemos elegir de entre 15 personajes, cada uno con sus propias características tácticas, un total de 9 campañas con 10 objetivos cada una y soporte multijugador de hasta ocho personas usando una red LAN.

WALL STREET TYCOON

Este juego es un simulador de corredor de bolsa, comprando compañías, estudiando el mercado y reaccionando a los problemas de la bolsa y el mundo de las acciones. Existen 10 históricas misiones que se sitúan en los momentos más críticos de Wall Street, como la crisis de los años 30.

Interplay

MESSIAH

Otro de esos títulos que siempre prometen pero nunca aparecen. En esta ocasión, sorprendentemente, pudimos observar en acción a Bob (el angelito con voz ronca) y fue uno de los tantos títulos que nos dejó la mandíbula tiesa. El juego tiene unos gráficos envidiables, y parece que con suerte vamos a poder jugarlo antes de que el milenio se acabe. ¡A cruzar los dedos!

PLANESCAPE: TORMENT

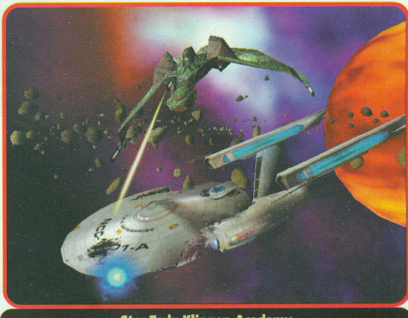
De los creadores del Fallout 2, y de la mano de los distribuidores del Baldur's Gate llega este nuevo juego llamado Planescape: Torment. El título es el primer RPG ubicado en el mundo de Advance Dungeons & Dragons: Planescape, y utiliza el engine del Baldur's Gate.

Torment es una historia épica de un personaje inmortal que debe buscar su propio pasado, identidad y destino.

En su raíz, el Planescape Torment tiene una trama similar a la del Revenant: El jugador muere, sólo para resucitar en las más extrañas condiciones, sin saber quién es ni de dónde vino. Por supuesto, el objetivo del juego es encontrar nuestra identidad y el porqué de nuestra rara resurección.

STAR TREK: KLINGON ACADEMY

Klingon Academy es un capítulo anterior a Star Trek VI: The Undiscovered Country, y el punto de vista del juego es estrictamente desde la perspectiva de los Klingon. El mismo es un simulador de las grandes naves estelares de



Star Trek: Klingon Academy



Giants: Citizen Kabuto

esta famosísima historia. Por supuesto, la lucha contra la Federación no es tan sencilla, y por ese motivo deberemos concurrir a la Academia Klingon para de esta forma ser merecedores de participar del conflicto mayor.

STAR TREK: NEW WORLDS

Y sí señores, la lista de los juegos basados en el popular mundo de los trekkies sigue creciendo, en esta ocasión con un juego de estrategia en tiempo real realizado íntegramente en 3D, en el cual podremos decidir si queremos ser parte de las tropas romulanas, klingons o de la federación.

STAR TREK: STARFLEET COMMAND

Por último tenemos al ST: Starfleet Command, un juego táctico en tiempo real en el que podremos jugar con dos nuevas razas del mundo Star Trek: Los Hydrans y los Lyrans. Las misiones para un solo jugador fueron creadas por los diseñadores del Star Trek: Judgement Rites y Fallout.


Freespace 2

EVOLVA

Este juego, con una estética similar al Giants, es un arcade en tercera persona, en el cual nuestro personaje irá mutando, o evolucionando, a estados más complejos a medida que el juego avance, absorbiendo el DNA de los enemigos caídos en combate, incorporando las características que queremos emular. En los mundos que recorramos no estaremos solos, ya que habrán Genohunters (este es el nombre de estos soldados genéticos) que nos acompañarán en nuestra aventura.



MDK 2


Evolva

FREESPACE 2

Esta saga del popular simulador espacial promete tener grandes novedades para los fanáticos del género, como nebulosas que afectan los sistemas eléctricos de las naves (y que se ven increíbles), más de 70 naves de diferentes tamaños y clases, y armamentos más letales para las naves insignia.

GIANTS: CITIZEN KABUTO

El mes pasado, en nuestro inmejorable CD, pudieron observar una demo de este sensacional juego, en donde tres razas bastante hostiles entre sí (los Meccaryns, las Sea Reapers, y el gigante, Kabuto) pelean por el control de un espectacular mundo que se compone de 30 islas. En E3 se pudo apreciar algo más del desarrollo del juego, que tiene todas las chances de ser una

de las sorpresas de 1999.

MDK2

Sorprendentemente, Interplay anunció la segunda parte del MDK, que va a estar disponible para fin de año en la nueva consola de Sega, Dreamcast, y por supuesto, en la PC. Y dijimos sorprendente en el principio ya que parece que el juego no va a tener grandes diferencias argumentales con su predecesor, sino que más bien va a ser una actualización de la parte gráfica, con la inclusión de algunas armas nuevas y truquitos.

F/A 18-E SUPER HORNET

Esta nueva simulación está basada en la última adquisición de la Fuerza Aérea de los Estados Unidos, el F/A 18-E Super Hornet. El avión original todavía está en las fases de testeo final, por lo que se podría decir que ni bien esté disponible nosotros vamos a poder pilotearlo de manera casi simultánea en nuestras máquinas.

WILD WATER WORLD CHAMPIONSHIPS

¿Qué pasa cuando se reune un grupo de excéntricos millonarios, que además están aburridos? La respuesta es: ¡Realizan una carrera! Haciendo uso de sus enormes cuentas bancarias, estos rica-



Star Trek: New Worlds

NO TODO SON JUEGOS

Las promotoras son un constante en la E3



El stand de Eidos (al igual que el año pasado) tuvo las mejores mujeres en su escenario, con conejitas de Playboy como Patricia Ford, regalando remeras a la babeante audiencia.

Además de los juegos, que inundaron toda la Exposición (ese era el motivo de la convención, ¿no es cierto?), otra cosa que abundaba en el Centro de Convenciones de Los Angeles eran las promotoras, mujeres de belleza increíble que regalaban todo tipo de productos, junto con la más seductora de las sonrisas. El encanto de estas chicas era tan grande que uno se dejaba pegar calcomanías en la frente con tal de que una de estas diosas fijara la vista tan sólo por unos momentos. Ya saben, la humillación puede ser grande, pero el premio también lo era.

Al igual que el año pasado, el stand de Eidos fue nuevamente el ganador por tener las más hermosas mujeres a nuestros pies (¿o era al revés?). Conejitas de Playboy, como Patricia Ford, enfundadas en ajustados trajes de lycra regalaban remeras a la audiencia, que observaba extasiada a las féminas, que a su vez se divertían por el hechizador influjo que transmitían a la concurrencia. Y como si fuera poco, también se prestaban a sesiones fotográficas con los que podían superar el temblor de rodillas por estar tan cerca de una de estas chicas.

Uno realmente no sabe si esto tiene alguna importancia para la exposición en sí, pero lo que no se puede negar es que las muchachas brindan una nota de color a los tres días de E3, y son un oasis para los cansados ojos de los visitantes, que tienen tanto para recorrer y observar en tan poco tiempo. Y encima te regalan cosas, así que la ecuación siempre es positiva...

chones se disponen a competir en una carrera por el agua, en una mezcla de personajes similar a la de "Los Autos Locos".

Como no podía ser de otra manera, el juego puede jugarse de hasta cuatro en modo Multiplayer.

VIRTUAL CHESS ACADEMY

Este nuevo juego de ajedrez pone a prueba hasta los mejores jugadores de este atrapante juego de tablero, ya que incorpora los algoritmos que ganaron los torneos de 1996 y 1997 del World Microcomputer Professional Chess Championship. Y si la computadora nos gana indefectiblemente, el juego soporta partidos por internet o redes LAN.

KINGPIN

Poco podemos comentar de este título, ya que en la Exposición se vio el mismo demo que ustedes pudieron apreciar en el número pasado de nuestra revista.

TIM SCHAFER

Uno de los cerebros en LucasArts



En nuestro incansable periplo dentro de la expo, un día fue el turno de acercarnos hasta el Meeting Room de LucasArts, y tuvimos la suerte de concertar una entrevista con Tim Schafer, genio creador de maravillas como el Grim Fandango (por el cual recibió el Premio Xtreme, que tuvimos la ocasión de entregarle personalmente), Full Throttle y muchas otras aventuras que nos han quitado incontables horas de sueño.

Luego de recuperarnos un instante de semejante encuentro (cosa bastante común para la prensa americana, pero toda una celebración para nosotros) investigamos en detalle los juegos que la compañía de George va a lanzar en 1999.

Kuju Entertainment

Glass Ghost



Kingpin

JUMP RUNNER

Con un estilo parecido al de juegos como Privateer 2, Jump Runner nos ofrece una enorme galaxia para explorar, sólo que en este caso nos tocará ponernos en los zapatos de los malos, ya que la mayoría de las operaciones a las que tendremos que dedicarnos estarán al margen de la ley.

Aquí el comercio entre planetas lo haremos generalmente con contrabando o sustancias prohibidas y a medida que nos vayamos creando una reputación, seremos contratados para llevar a cabo tareas un poco más riesgosas.

Al parecer, también habrá una historia que se desarrollará amedida que vayamos haciéndonos conocidos, pero por ahora no hay más detalles al respecto.

Simis

KA-52 TEAM ALLIGATOR

Después del éxito logrado con "Team Apache", Simis está preparando un nuevo simulador que estará basado en su contraparte rusa, el Ka-52.

Este juego usará el nuevo "engine" 3D desarrollado por esta compañía y tendrá una mayor calidad gráfica y definición que su predecesor.

Según lo anunciado por Simis, uno de los puntos más fuertes de Ka-52 Team Alligator es que tendrá complejos escenarios en los que los factores climáticos tales como la lluvia, el viento, la nieve, etc. influirán en la forma en la que se desarrollará cada misión.

Jinxter

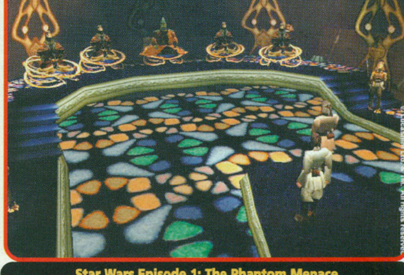
PEACEMAKER

Peacemaker es un arcade de acción en el que podremos seleccionar de entre nueve helicópteros diferentes, para enfrentar a todo tipo de enemigos a lo largo de 24 peligrosas misiones ambientadas en un conflicto armado a gran escala en los comienzos del siglo XXI.

Este juego estará completamente hecho en 3D y tendrá una enorme cantidad y variedad de efectos especiales de gran calidad, que acompañarán la acción en todo momento.



Star Wars Episode 1: Racer


Star Wars Episode 1: The Phantom Menace

Star Wars Episode 1: Insider's Guide

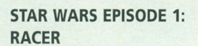
LucasArts

STAR WARS EPISODE 1: OBI-WAN KENOBI

Probablemente una de las sorpresas más grandes de la expo E3, porque nadie se esperaba el anuncio de este juego, que supuestamente será una aventura de acción vista en primera persona tal y como en Jedi Knight, pero ambientado en el Episodio 1 de la nueva trilogía.



Este juego tendrá modelos con una sorprendente calidad y los movimientos de los protagonistas están siendo animados con la conocida técnica llamada "Motion Capture", lo que nos permitirá hacer complicadas acrobacias típicas de cualquier Jedi que se precie de serlo.



STAR WARS EPISODE 1: RACER

Sin dudas un espectacular juego de carreras ambientado en la primer película de la nueva trilogía de la Guerra de las Galaxias.

En este juego podremos elegir de entre varios de los protagonistas de la película, para correr a altísimas velocidades en los más extraños y peligrosos circuitos de la galaxia.

STAR WARS EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE

Este juego es una aventura de acción en la que acompañaremos a algunos de los principales personajes de la nueva película en su intento por evitar que la República Galáctica caiga en manos de las fuerzas del lado obscuro.

Ambientado en los principales escenarios que se ven en la película, el juego es una combinación de acción y enigmas típicos de una aventura gráfica que recrea con lujo de detalles los eventos ocurridos en este primer episodio.

STAR WARS EPISODE 1: INSIDER´S GUIDE

Algo infaltable para cualquier fanático del universo de Star Wars, ya que esta detallada enciclopedia trae una impresionante cantidad de material, imágenes, videos, modelos en 3D, entrevistas y todo lo relacionado con este impresionante éxito de George Lucas.

Con un estilo muy similar al de Behind the Magic, esta guía también tiene algunas sorpresas que seguramente van a dejar con la boca abierta a más de uno.

STAR WARS: FORCE COMMANDER

Poco a poco, la gente de Lucas se va abriendo terreno



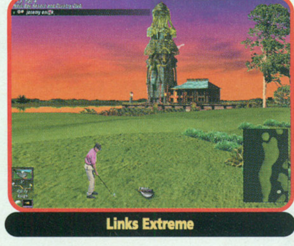
Indiana jones and the Infernal Machine



Star Wars: Force Commander

en todos los géneros posibles y el de la estrategia en tiempo real no es la excepción.

Force Commander ya había sido anunciado anteriormente y para los que no lo recuerden, se trata de un juego estratégico totalmente hecho en 3D, con un estilo muy similar al de títulos como Starcraft o Machines, pero con todos los vehículos, naves y estructuras típicos del universo Star Wars.



Links Extreme

Conquest: Frontier Wars

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

En 1947 y apenas en los comienzos de la guerra fría, varios expertos de la Unión Soviética emprenden la búsqueda de la mítica Torre de Babel, porque según las leyendas, en su interior hay una máquina capaz de abrir una puerta a otras dimensiones.

En esta espectacular aventura, tomaremos el papel de Indy y tendremos que emprender una búsqueda para tratar de encontrar las partes faltantes de esta máquina antes de que caigan en malas manos.

Todos los entornos del juego estarán hechos en 3D y la acción tendrá un estilo muy parecido al de los conocidísimos Tomb Raider.

Microsoft

AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS

Este nuevo capítulo de una de las sagas más vendidas en juegos de estrategia en tiempo real, ahora tiene significativas mejoras, como la inteligencia artificial (con múltiples niveles de agresión), 13 civilizaciones como la japonesa, francesa, vikinga y mongol, y campañas históricas que incluyen personajes como Juana de Arco, William Wallace o Genghis Khan.

Flight Simulator 2000

CONQUEST: FRONTIER WARS

Conquest: FW es un juego 3D estratégico en tiempo real, en el cual el objetivo principal será dominar la galaxia. Para conseguir este fin podremos controlar una de dos razas (cuatro en la versión Multiplayer), construyendo inmensas flotas para de esta manera poder explorar, colonizar y explotar mundos lejanos.



Age of Empires 2: The Age of Kings

FLIGHT SIMULATOR 2000

Esta nueva versión del simulador más vendido en la historia de los videojuegos tiene nuevas características como: Gráficos en 16 bits, dos nuevos aviones (El Concorde y el Boeing 777-300), más de 20.000 aeropuertos de todo el mundo, y ciudades con todo lujo de detalles como París, Nueva York, Chicago, Los Angeles y San Francisco.

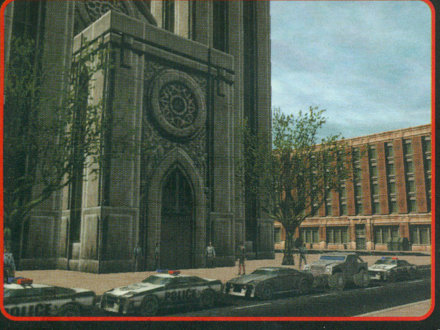
También saldrá a la venta una versión más avanzada que se va a llamar "Flight Simulator 2000 Professional Edition"

LINKS EXTREME

Para los que estaban cansados de la paz de una cancha de golf, ahora tienen la posibilidad de jugarse unos hoyos en Links Extreme, en donde las canchas están ambientadas, por ejemplo, en campos de batalla de la Primera Guerra Mundial, con características

LOOSE CANNON

Género: acción / arcades





Loose Cannon es uno de esos juegos de los cuales uno ve las fotos del desarrollo (las mismas que pueden apreciar en este cuadro) y se enamora automáticamente. Y si nos internamos un poco en la historia, directamente nos agarra el ataque queriendo averiguar cuál es la fecha de salida del mismo. Lamentablamente les tenemos que comunicar que habrá que esperar un poco para la salida del Loose Cannon, ya que está programada para el invierno del 2000 (Es mucho tiempo, ¿no?).

Pero para que vayan sabiendo un poco más de este título que promete tanto, les vamos a contar que es un juego de acción con una pizca de aventura, en el cual deberemos recorrer varias ciudades de Estados Unidos en busca de un notorio criminal llamado Bishop, y que por otra parte tendremos un gran arsenal a nuestra disposición para liquidar al malhechor y a sus secuaces. Pero la cosa también pasará por realizar grandes persecuciones en auto, bien típico de las películas americanas que tanto nos gustan. Como pueden ver, una combinación que resulta irresistible para los jugadores de PC.

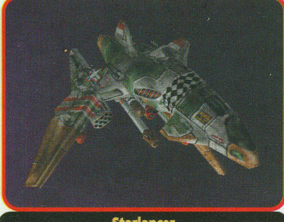
tan disparatadas como el "Deathmatch Golf", "Demolition Driving Range" o "Poison Golf".

LINKS LS 2000

Links LS 2000 es la nueva edición del juego de golf más vendido de todos los tiempos. En esta ocasión incluye el curso "St. Andrews Old Course", cuatro nuevos golfistas, un nuevo tipo de swing (con un solo click del mouse), y cinco nuevos modos de juego, (sobre un total de 35). Por lo que se puede ver, imperdible para los amantes de este deporte virtual.

LOOSE CANNON

Este juego de acción, que les mostramos hace poco tiempo en la revista, está situado en el futuro. Nuestro personaje es un caza recompensas, llamado Ashe, que deberá recorrer los Estados Unidos, tanto a pié como en los más diversos vehículos, en busca de Bishop, el líder de un sindicato criminal que se está aprovechando de los problemas económicos que atraviesa el país.



Starlancer

INTERNATIONAL FOOTBALL 2000

Este es sin duda uno de los títulos que más puede interesar al público argentino, ya que el International Football 2000 es una propuesta interesante y diferente para todos los fans del FIFA o el Actua Soccer. El juego demostró tener gráficos muy interesantes, y es muy probable que en futuras versiones se incorporen equipos locales de todo el mundo, incluyendo a Argentina.

MIDTOWN MADNESS

Este título causó furor en la Editorial poco antes de partir hacia la Exposición, y por lo que se pudo ver en el stand de



Odium

Microsoft, también fue todo un éxito entre los asistentes. Es que la idea de conducir un auto en un entorno tan fiel a la realidad como lo es el del Midtown Madness, es sumamente original y algo que los jugadores estabamos pidiendo hace mucho tiempo...



Septerra Core

NBA INSIDE DRIVE 2000

Un nuevo juego de basquet entra a la cancha, y esta vez de la mano de Microsoft. El gigante de Redmond sabe que tiene competidores fuertes como Electronic Arts, pero obviamente a Bill Gates ya hay pocas cosas en el mundo que lo asustan...

NFL FEVER 2000

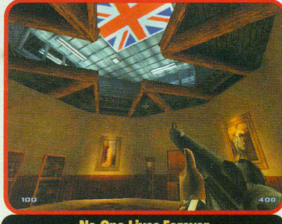
Uno de los juegos más populares en los Estados Unidos es sin duda el fútbol americano. Para ellos está dirigido este nuevo juego de Microsoft, que incluye los 31 equipos de la NFL, todos los estadios y los jugadores oficiales de la temporada 1998.

PANDORA'S BOX

El Microsoft "Pandora's Box" es una colección de 10 rompecabezas visuales creados por el diseñador del Tetris, Alexei Pajitnov. En total, el Pandora's Box ofrece más de 350 puzzles, imperdibles para todos los que gustan pasar un rato exprimiendo las neuronas.

STARLANCER

Starlancer combina la intensa acción de los combates espaciales en primera persona con el drama y la intriga de las películas clásicas de los combates aéreos de la Segunda Guerra Mundial. Países de todo el mundo, como los Estados Unidos, China, Rusia y Gran Bretaña han formado alianzas estratégicas y ahora pelean por el control de la Tierra, Marte y otros planetas del sistema solar.



No One Lives Forever

Monolith

SEPTERRA CORE

Un juego de rol con gráficos estílo animé. La historia nos embarca en la búsqueda de las llaves del "Core", donde según cuenta la profecía, el que abra el santuario obtendrá poderes inimaginables.

El juego contiene los elementos clásicos de los RPG, con conjuros que se pueden combinar con los personajes que compartan nuestra aventura, para un mayor poder ofensivo.

ODIUM

Monolith mezcla el género RPG con estrategia y una historia de terror. Nuestro personaje, el Teniente Cole Sullivan y una equipo de especialistas de la NATO han descubierto una base de entrenamiento de espías en Polonia, que es una réplica exacta de un típica ciudad de USA y que se presumía que había sido abandonada al final de la guerra fría. Sin embargo, la NATO ha recibido últimamente reportes de extraños sucesos en la base abandonada.Tu misión será investigar la base y descubrir la verdad.

NO ONE LIVES FOREVER

Como Adam Church, un agente secreto de la agencia MI-Zero, al servicio de su majestad, deberemos descubrir la conexión entre la desaparición de el biólogo alemán, Otto Dentz, que ha sido raptado por un grupo terrorista conocido como HARM y la muerte de un miembro de la nobleza británica. Este juego de acción en primera persona tiene 33 niveles de un solo jugador y 15 mapas multiplayer, utilizando la tecnología del engine Lith Tech 2.0.

SANITY

Uno de los juego que tuvimos la oportunidad de jugar y que combina el estilo de juego de Magic the Gathering con la acción del Diablo. A medida que vamos jugando adquirimos mas talentos psíquicos que podremos ir acumulando e inclusive podremos bajar los últimos packs de hechizos o habilidades directamente de internet para jugar en los modos multiplayer, algo así como nuevos mazos de cartas en el MTG. Nuestro personaje es el agente Nathaniel Cain, quien descubre casi por equivocación una conspiración por la cual los supuestos protectores de la raza humana podrían ser sus peores enemigos.


Sanity


Tachion: The Fringe

Nova Logic

TACHION: THE FRINGE

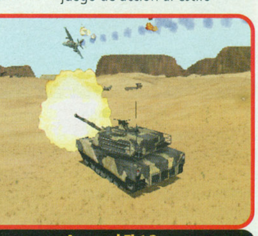
Este simulador de combate espacial, está basado en la exploración y el comercio, con el agregado de que aquí habrá dos historias paralelas que se desarrollarán mientras jugamos, lo que nos permitirá formar parte de cualquiera de los bandos que están en conflicto.

Tachion: The Fringe tendrá un estilo muy similar al de juegos como Privateer 2, pero con una calidad gráfica muy superior, ya que todos sus modelos (incluso los más grandes) usarán formas más complejas y sus efectos especiales aprovecharán al máximo las ventajas que ofrece la aceleración por hardware.

ARMORED FIST 3

Cuando todos creíamos que la tecnología conocida como "Voxel Space" ya estaba descansando en paz, la gente de Nova Logic nos sorprende con su anuncio de que esta nueva versión de uno de los más conocidos simuladores de tanque del momento, utilizará un nuevo "engine" que también empleará una nueva tecnología "Voxel" de 32 bits.

A pesar de que el "Voxel" era algo que en comparación a los "engines" 3D de hoy en día se consideraba obsoleto, la gente de Nova Logic asegura que esta nueva tecnología le dará al juego un nivel de realismo nunca antes visto y que además será compatible con cualquier tipo de placa aceleradora 3D.

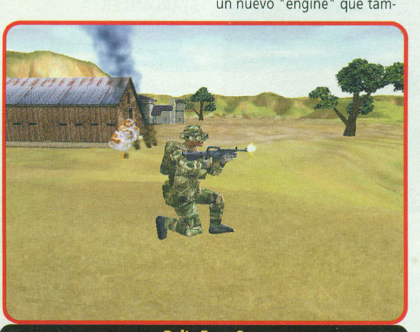

Armored Fist 3

DELTA FORCE 2

Esta es una nueva y renovada versión de este exitoso juego de acción al estilo Rainbow Six, que también utilizará la nueva tecnología basada en "Voxels" recientemente desarrollada por Nova Logic.

Al parecer, gracias a este nuevo "engine", Delta Force 2 logrará escenarios con formas muy complejas y con un espectacular nivel de calidad.

Por otra parte, sus creadores aseguran que habrá efectos climáticos que afectarán a los jugadores, como por ejemplo: Lluvia, nieve, viento, etc. y que además servirán para crear entornos muy realistas.


Delta Force 2

MAXIMUM OVERKILL

Siguiendo con la nueva generación de juegos que usarán "engines" basados en el "Voxel Space", Maximum Overkill será un juego de


Drakan: Order of the Flame

acción visto en primera persona en el que tomaremos parte de un conflicto a nivel mundial que se desarrollará a principios del siglo XXI y en el que ambos bandos luchan por el control de los recursos del planeta.

Este juego nos dará la posibilidad de tripular 10 vehículos aéreos y terrestres en gigantescos escenarios en 3D, también nos dará la posibilidad de participar en juegos "Multiplayer" con un máximo de 30 jugadores al mismo tiempo.

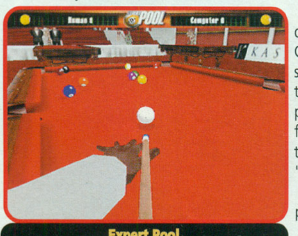
F22 LIGHTNING 3

Esta es la tercera parte de uno de los más espectaculares simuladores de combate de la actualidad y en esta versión, vamos a poder tomar el control de los más modernos aviones de combate y participar en misiones cooperativas formando escuadrones de hasta 16 jugadores.

Hired Guns

Como principal agregado en esta serie, este juego tendrá efectos climáticos en tiempo real, que afectarán tanto a las condiciones de vuelo como el desarrollo de las misiones.

COMMANCHE 4


Expert Pool

Sin lugar a dudas, la serie Commanche es la saga más representativa de esta compañía, ya que éstos fueron los primeros títulos en utilizar "Voxel Space".

En esta cuarta parte, volveremos a pilotear el RAH-66 en una simulación sumamente realista, que permitirá que hasta 32 jugadores participen simultáneamente tanto en misiones cooperativas, como en las tradicionales modalidades "Head to Head" o Dogfight".

JOINT STRIKE FIGHTER

Un nuevo simulador de combate, que tendrá como protagonista a uno de los cazas más versátiles usado por las fuerzas armadas de los Estados Unidos.

En este juego podremos participar en espectaculares combates en todo tipo de escenarios y situaciones, e incluso vamos a tener la posibilidad de participar en operaciones navales en las que nuestra base será un portaaviones.

Gráficamente, Joint Strike Fighter estará al mismo nivel de las producciones más recientes de esta compañía, como por ejemplo F-16, Mig-29 y F22 Lightning 3.

WOLFPACK II

Finalmente la tan esperada continuación del simulador de submarino más espectacular y realista que se haya hecho, está próximo a ser lanzado.

En Wolfpack II jugaremos como el Capitan de uno de los famosos U-Boats alemanes durante la segunda guerra mundial.

Psygnosis

DRAKAN ORDER OF THE FLAME

Drakan nos pone en el rol de la bella Rynn y su compañero de aventuras, el dragón Arokh. En este juego en perspectiva de tercera persona, Rynn y Arokh tienen 14 misiones para cumplir en un total de cinco diferentes mundos de fantasía para vencer al malvado hechicero Kulrik y su legión de monstruos. El juego incluye un modo multiplayer de combate de Dragones por red LAN o por Internet.

HIRED GUNS

Desarrollado por VR-1, Hired Guns es un juego de disparos en primera persona con cuatro vistas





Prince of Persia 3D

simultáneas, algo nunca visto en PC. La historia se desarrolla en un mundo futurista cyber-punk donde tres compañías se disputan el poder. El juego combina estrategia y acción en un juego cooperativo de hasta cuatro personas, con excelentes gráficos y efectos de luz, ya que utiliza el engine del Unreal.

NATIONS - WWII FIGHTER COMMAND

Tomá parte de la batalla por la supremacía aerea en la segunda guerra mundial con las fuerzas Alemanas, Británicas o Americanas en un simulador que sus autores prometen "es pura adrenalina". Con 45 históricas misiones, tablero de comando virtual, todo tipo de efectos climáticos, una física de lo más realista. Nations nos da la oportunidad de usar 16 detallados modelos de aeronaves como el P-51D Mustang, P-47 Thunderbolt, Submarine Spitfire Mk XIV, entre otros.

EXPERT POOL

Diseñado en cooperación con Kasson, los creadores de mesas de pool profesionales, tenemos 19 diferentes modos de juego, 13 modelos de salones de pool, desde un Bar de motoqueros hasta un casino de Las Vegas, 22 personajes para elegir y un total de 198 diferentes oponentes.

PANZER ELITE



Warlords: Battlecry

Un simulador de tanques en 3D con tres modos de juego: acción instantánea, escenarios independientes y campañas completas. En lo parte gráfica, Panzer Elite tiene todo tipo de terrenos, los cuales pueden ser destruidos parcial o totalmente, depende de nosotros, cosa que no suele suceder con la mayoría de los simuladores. Hay más de 80 escenarios basados en batallas reales sucedidas entre 1942 y 1944, en Normandía, Sicilia, Italia y el Norte de Africa. También, podemos jugar de hasta 8 personas en modo multijugador.

METAL FATIGUE

Inspirado por la clásica temática anime de lealtad, traiciones, coraje y cobardía, Metal Fatigue revela una nueva generación de jugabilidad en un ambiente 3D completamente detallado. Los jugadores manejan sus propios "combots", robots que podemos construir con todo tipo de accesorios, ya sea armas o piernas más rápidas.

PRO 18: WORLD TOUR GOLF

Desde Irlanda del Norte hasta Sud Africa o en los Estados Unidos, Pro 18 nos ofrece la posibilidad de competir con los mejores golfistas del mundo en los campos de juego más famosos, junto con nuevo escenario: Royal Brikdale, recientemente integrado al juego y ranqueado número 9 en el top 100 de los mejores campos del mundo. Gráficos de calidad fotográfica y comentarios hablados a cargo de profesionales de ESPN son algunas de las características del juego.



Prince of Persia 3D

Red Orb

PRINCE OF PERSIA 3D

Esta es la continuación de uno de los juegos de acción más espectaculares y exitosos de todos los tiempos en PC, en esta versión, el juego ha pasado de ser un arcade de plataformas en 2D a ser una espectacular aventura en 3D, vista desde una perspectiva en tercera persona, con impresionantes gráficos y efectos especiales.

WARLORDS: BATTLECRY

Con este nuevo título de la serie Warlords, la gente de Red Orb se introducirá en el terreno de la estrategia en tiempo real, creando un juego

del mismo estilo que sus antecesores, pero esta vez con una interface mucho más directa y fácil de usar.

Gracias a esto el juego seguirá teniendo la complegidad a la que sus fanáticos estaban acostumbrados, pero ahora la acción será mucho más dinámica y fluida que antes.

Mindscape

CHESSMASTER 7000

Indudablemente, Chessmaster es la serie de juegos de ajedrez que más éxito ha tenido en todo el mundo y esta nueva edición, además de tener considerables mejoras con respecto a la sorprendente inteligencia artificial de los oponentes controlados por la computadora, tendrá una modalidad ideal para que los más chicos puedan aprender paso a paso todo lo necesario para desenvolverse correctamente en este espectacular juego.



Close Combat IV

BABYZ

Este programa funciona como una especie de "Tomagotchi" virtual y son unos bebés con los que chicos y grandes pueden jugar y enseñarles distintas cosas a medida que se van desarrollando en su hogar virtual.

La tecnología de Babyz ofrecerá soporte para el reconocimiento de la voz, para que cada usuario pueda "conversar" con estos bebés, que podrán ser adoptados en un centro de adopción virtual a través de Internet, ¡qué loco! ¿no?

CREATURES 3

Los "Norms" pronto estarán de vuelta y ahora podremos verlos crecer y desarrollarse en un gigantesco mundo viviente, que está dentro de una no menos gigantesca nave espacial.

Creatures 3 introducirá una serie de nuevas tecnologías, que permitirán hacer que cada escenario tenga vida propia, además, esta nueva versión contará con nuevas criaturas, enemigos, objetos, máquinas y muchas otras cosa más.



Creatures 3



Chessmaster 7000

CREATURES ADVENTURES

Este nuevo juego protagonizado por los ya archiconocidos "Norms" estará más orientado a la exploración de un mundo que según sus creadores, parecerá tener vida propia.

Este título contará con una nueva "interface", que lo hará mucho más accesible para todo tipo de personas, incluso para los más chicos y a pesar de que sus comandos serán más simples, podremos llevar a cabo una interminable cantidad de acciones con cada criatura.

CLOSE COMBAT IV

Esta cuarta edición de la exitosa serie Close Combat estará ambientada en una de las batallas más decisivas de la segunda guerra mundial, la batalla de Bulge.

Close Combat IV tendrá gráficos y efectos totalmente renovados y la principal mejora que tendrá esta versión es que

Sound Blaster Live!™

Environmental Audio™ - ¡Tan real que tiene que ser Live!

Sound Blaster® Live!™ dispone de la tecnología revolucionaria Environmental Audio™, la próxima norma audio de Creative Labs. Esta tecnología ofrece a los usuarios PC la capacidad de controlar los entornos (clubes de jazz, salas de concierto, etc.) que algunos sistemas estéreo de alto nivel suministran y más aun. Simula la acústica de la sala y permite al usuario controlar la forma, el tamaño y la dirección del sonido.

En los juegos, oirá a los bandidos disparar detrás de usted. El sonido atravesará rápido su cabeza de izquierda a derecha y de adelante hacia atrás, tal como si usted estuviera dentro del mismo ambiente que aparece en la pantalla. ¡Tal como si estos sonidos fueran reales!

Le da vida a su PC



Adquiéralo hoy mismo en su tienda favorita.
¿Necesita más información? Visite http://am-latina.soundblaster.com/

Musimundo • CompuCompras • Garbarino • Supermercado Liberdad • CompuMundo • Falabella

SoundBlaster Live!



Es ideal para:

- Usuarios comerciales que, en lugar de perder tiempo en el teclado, buscan mayor productividad mediante el reconocimiento de la voz o controlando su PC con comandos hablados.
- El entusiasta de la música que arregla sus grabaciones o que crea efectos especiales de audio con calidad de estudio.

SoundBlaster Live!™ Value



Es ideal para:

- El aficionado a los juegos que exige lo último en entornos de sonido disponibles sólo en Environmental Audio.
- El usuario del hogar buscando una solución de audio avanzada para disfrutar películas en DVD.

FourPointSurround™

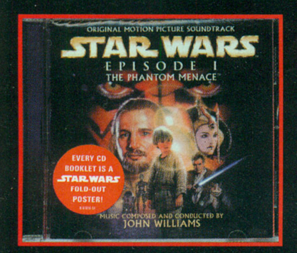


Con un sistema de 2 parlantes usted ya puede experimentar Environmental Audio, pero su potencial total se libera con un sistema SoundWorks® FourPointSurround™ de Cambridge. Otros parlantes Cambridge que podría elegir: PCWorks, SoundWorks, MicroWorks.

Para vivir la experiencia Environmental Audio, escoja una tarjeta de sonido de la familia Sound Blaster Live!™ y un sistema de multialtavoces Cambridge SoundWorks.

EL MEJOR SOUVENIR DE E3

Regalos, regalos, regalos...



Los souvenirs llovían en la exposición a cuatro manos. Era imposible no recibir algún que otro regalillo cuando se pasaba por la entrada de algún stand, llámese llaveros, pósters, etc.

Pero los grandes regalos se vieron poco. La gran sorpresa fue sin duda la presentación de LucasArts en el teatro del Centro de Convenciones, en donde se presentaron los juegos para 1999, entre los que se contaba "Episode 1: Obi Wan". A la salida de la presentación, se le entregó a los presentes una simpática bolsita, que contenía el CD de la banda de sonido de la nueva película (que se estrenaba en seis días en USA), un muñequito de la nueva saga, y un simpático colgante para poner en el monitor. Y además en la salida nos esperaba R2-D2 para sacarse fotos con los asistentes...

ahora el jugador podrá notar el impacto estratégico que cada victoria o cada derrota tiene en el desarrollo del juego.

Otras de las novedades que podremos ver en este título son los ataques aéreos, que nos servirán tanto para bombardear distintas zonas, como para darle apoyo a nuestras fuerzas en tierra.

PETZ 4

Seguramente muchos de ustedes recordarán a los famosos "Dogz" y "Catz", que tanto éxito tuvieron en todo el mundo.

Petz 4 reunirá a todas las mascotas virtuales de los títulos anteriores y junto con una gran cantidad de bichitos nuevos nos permitirá jugar en diferentes lugares o crear nuestros propios escenarios gracias al editor que vendrá incluido con el juego.

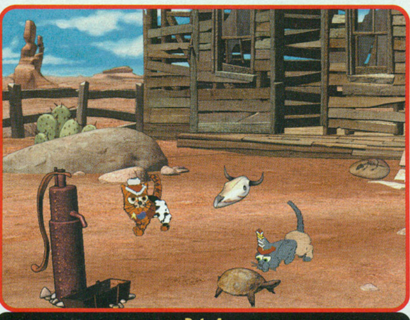
La gran novedad que introducirá este título es que ahora, las criaturas del juego podrán oírnos por medio de un avanzado sistema de reconocimiento de voz.

MYST MASTERPIECE EDITION

Al parecer esta edición remasterizada del conocido Myst, tendrá gráficos hechos totalmente a nuevo y se verá en una resolución mayor a la de la versión anterior.

Una de las novedades anunciada por los responsables del proyecto, será una nueva interface, que permitirá que los jugadores más inexpertos en este tipo de aventuras puedan acostumbrarse sin ningún problema.

Por el momento, en lo que respecta al juego en sí, parece que se tratará de la misma aventura, aunque tal vez con una que otra sorpresa.


Petz 4

SSI

WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR

De los creadores de Warhammer 40.000: Chaos Gate, llega lo que podría definirse como la continuación de este espectacular juego de estrategia por turnos, que en esta oportunidad tendrá un sistema de juego bastante similar al de títulos como Panzer General.

Como principal innovación, Rites of War combinará una gran cantidad de elementos propios de un RPG y los adaptará al estilo de este juego logrando así una mayor complejidad, por otro lado tendrá gráficos con un muy elevado nivel de detalle y la variedad de unidades y personajes que podremos utilizar será mucho mayor que en Chaos Gate.

SILENT HUNTER II

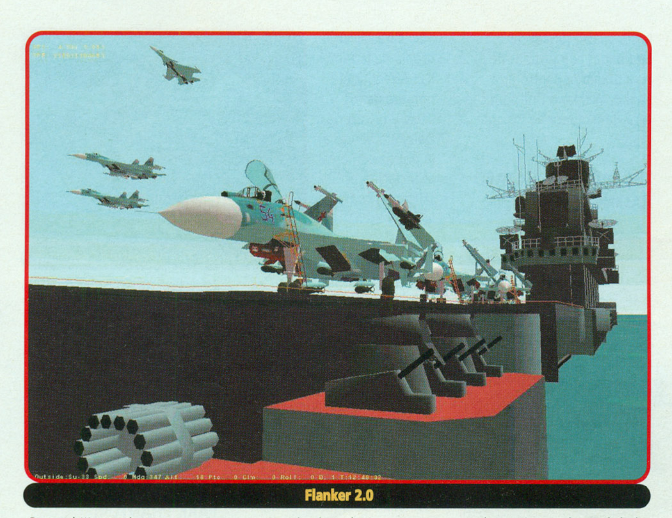
Esta es la nueva versión de este conocido simulador de submarino ambientado en la segunda guerra mundial, que ahora contará con gráficos mucho más detallados y nuevos e impresionantes efectos especiales.

Silent Hunter II nos ofrecerá la posibilidad de armar juegos cooperativos entre varios jugadores, ya sea por red, módem o a través de Internet.

PANZER GENERAL III ASSAULT

En poco tiempo más, Panzer


Silent Hunter II


Flanker 2.0

General III estará entre nosotros y en esta oportunidad, su nuevo "engine" 3D nos permitirá ver el área de juego desde cualquier ángulo, lo que nos facilitará el planteamiento de cada batalla.

Esta edición contará entre otras cosas, con un nuevo sistema de inteligencia artificial, que será capaz de hacerle el aguante hasta al jugador más experimentado.

FIGHTING STEEL

Combinando lo mejor de la tecnología 3D con todo lo que un buen juego de estrategia puede ofrecer, Fighting Steel recreará las impresionantes batallas navales ocurridas a lo largo de la segunda guerra mundial.

En este juego podremos ver modelos muy detallados de los más conocidos y famosos barcos de la segunda guerra y lo más interesante es que aquí podremos armar verdaderas flotas e impresionantes batallas, gracias al amplio soporte para varios jugadores que ofrecerá.

FLANKER 2.0

Sin empañar la excelencia técnica de su predecesor, Flanker 2.0 nos volverá a colocar en la cabina de uno de los más eficaces aviones de combate usado por las fuerzas armadas rusas.

Esta nueva versión contará con un mayor soporte para hardware de aceleración 3D y además sus gráficos incluirán una serie de considerables mejoras, para lograr que jugarlo sea una experiencia sumamente realista.

Red Storm Entertainment

FORCE 21

Es el año 2015 y los equipos de guerra estelares han dejado obsoletas a las armas nucleares. Las fuerzas chinas están invadiendo Kazakhstan. En este juego de estrategia del estilo del Wargasm de DID, podemos jugar el papel de las fuerzas de China o las Americanas, en un ambiente 3D lleno de realismo.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Secuela de uno de los mejores juegos del '98, Tom Clancy vuelve a la carga con el equipo anti-terrorista brindándonos nuevas misiones, un editor para crearlas, nuevos efectos climáticos como nieve o lluvia, nuevos modos multiplayer, más de 400 nuevos movimientos realizados mediante "motion capture" y mejores opciones para el modo sniper.

Ripcord

GORKAMORKA



Aunque parezca una combinación un tanto extraña, este juego de carreras está basado en el conocido universo de Warhammer en el que también se basan muchos RPG, pero lo cierto es que en este juego tendremos que competir a bordo de los bizarros vehículos usados por los Orcs.

Como novedad interesante en este juego, además de las diferencias que hay entre cada vehículo, también será de gran importancia las habilidades que cada personaje tendrá tanto para manejarlos, como para combatir en los distintos circuitos que tendremos que recorrer.

SPECOPS II

La tan esperada continuación de uno de los grandes éxitos del año pasado, finalmente está a punto de ver la luz y en esta nueva versión de SpecOps, tendremos que formar parte de un equipo de las fuerzas especiales y junto a un escuadrón de tres soldados más, enfrentarnos a las más peligrosas situaciones.

Como era de esperarse todo esto tendrá un nivel de realismo comparable al que pudimos ver en juegos como Rainbow Six, sólo que su nuevo "engine" le permitirá tener gráficos considerablemente mejores.

LEGEND OF THE BLADE MASTERS

Este juego es un RPG en 3D

con un estilo muy similar al de juegos como Final Fantasy VII, aunque en este caso sus creadores también le han incorporado algunos elementos de títulos como Diablo.

En este caso, la historia girará en torno de 7 espadas mágicas, que según una leyenda, quien las reúna será el dueño de todo su poder.



Force 21

South Peak

20,000 LEAGUES: THE ADVENTURE CONTINUES

Siguen las aventuras con el Nautilus mientras exploramos el Triángulo de las Bermudas, el continente perdido de la Atlántida y otros misterios de las profundidasdes. Este juego es para DVD-ROM.

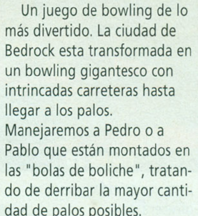
ANIMANIACS: A GIGANTIC ADVENTURE - ANIMANIACS SPLAT BALL

El primero de los juegos es un arcade de plataformas muy al estilo de las consolas, donde deberemos recorrer los estudios Warner evitando que el malvado Thaddeus J. Plotz destruyan un viejo film de Animanicas, posters y premios.

El segundo es un juego de tipo "Captura-la-Bandera" de hasta cuatro jugadores. Equipados con pistolas de pintura podemos controlar a Yakko, Wakko o Dot para capturar la bandera de los oponentes.

THE DUKES OF HAZARD - RACING FOR HOME

Basada en la serie de televisión del mismo nombre en el cual tomamos el rol de Bo o Luke Duke al volante del General Lee u otros 10 coches más para salvar la granja de la familia, defender el nombre de los Duke y rescatar a Daisy eludiendo a la policía con esos espectaculares saltos, tal como en la serie.

20.000 Leagues: The Adventure Continues

THE FLINTSTONES: BEDROCK BOWLING

Un juego de bowling de lo más divertido. La ciudad de Bedrock esta transformada en un bowling gigantesco con intrincadas carreteras hasta llegar a los palos. Manejaremos a Pedro o a Pablo que están montados en las "bolas de boliche", tratando de derribar la mayor cantidad de palos posibles.

Un título para los más chicos.

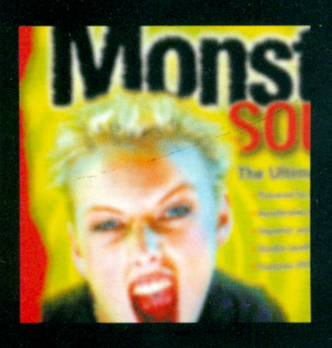
WILD WILD WEST

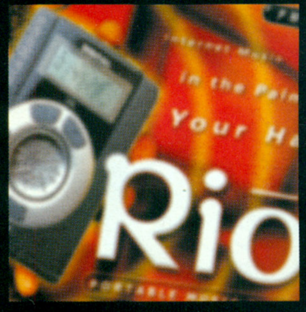
Basado en la serie y la película recién estrenada en USA, en esta aventura en 3D controlamos a James T. West y Artemus Gordon en una original misión que va más allá del film mientras combaten una conspiración de los asesinos de Lincoln para asesinar a otro presidente, Ulysses S. Grant.

SCOOBY-DOO: THE MYSTERY OF THE FUN PARK PHANTOM

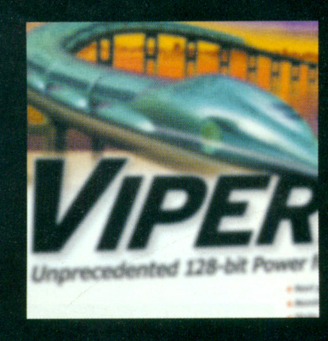
Otro título para chicos de mediana edad, basado en los dibujos animados donde deberemos descubrir al Fantasma que esta aterrorizando a la gente en el Parque de Diversiones Gobs O' Fun.


Arcatera





Más Energia, Más Poderio, Más Eficiencia y Más Rápido







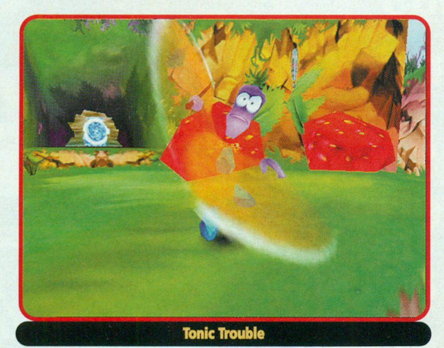
NADIE OFRECE UNA VARIEDAD MAS AMPLIA SE SOLUCIONES DE GRAN VELOCIDAD PARA GRAFICOS, SONIDO, MULTIMEDIA, Y APLICACIONES DE INTERNET.

CONNECT with Rockwell

Acelera el desempeño de tu PC con nuestra galardonada línea de productos. Si querés experimentar nuevas sensaciones en juegos 3D, elegí a Diamond y su línea de aceleración Viper, Stealth o Monster. Si lo que buscas es la mejor experiencia en sonido, capaz de llegar directamente a tu corazón, elegí a Diamond y su línea de sonido Monster Sound. Si lo que necesitas es conectar una Red en tu casa, para jugar juegos entre tus amigos, elegí a Diamond y su línea HomeFree. Si lo que deseas es tener la mejor conexión en Internet, elegí a Diamond y su línea de modems Supra Express o Supra Max. Aumenta tu diversión, tu productividad y tu creatividad. Para obtener más información visítanos hoy mismo en www.diamondmm.com o comunícate con tu proveedor de hardware más cercano.



Sienta el Poder de Internet



Tonic Trouble

Take 2 Interactive

HIDDEN & DANGEROUS

H & D es un juego de estrategia en tiempo real / acción basado en hechos de la Segunda Guerra Mundial. Si lo quieren probar el demo se encuentra en el CD de este mes.

THQ

FELONY PURSUIT

Toma parte de los dos lados de la ley en este juego de carreras de persecución. El objetivo es llegar hasta el punto más alto del crimen o entrar a las filas de las fuerzas policiales y evitar que los chicos malos tomen la ciudad, la cual está totalmente en 3D. Con 38 diferentes misiones, Felony Pursuit tiene efectos con luz en tiempo real, es decir, podemos manejar hasta que el sol caiga cuando llega el atardecer.

SINISTAR UNLEASHED

Sinistar es un simulador espacial más orientado a la parte arcade que a la simulación en sí con muy buenos gráficos. El juego toma el nombre de un viejo videogame de culto de los años '80, pero esta vez no es una simple remake sino una versión super actual que promete dar nueva vida al viejo arcade.

Ubi Soft

RAYMAN 2

Rayman está de vuelta entre nosotros con una nueva misión: Defender su reino y salvar a sus amigos de una banda de piratas intergalácticos. Obviamente, el juego es completamente en 3D, y habrá que recorrer en él 45 áreas dentro de 13 mundos.

TONIC TROUBLE

Una toxina de Ed ha vuelto al mundo completamente loco: Los tomates están en pié de guerra, las zanahorias tienen unos dientes que dan miedo, y en todo este caos habrá que recorrer un mundo repleto de puzzles, pudiendo saltar, correr, volar, nadar y mucho más. El creador de este simpático arcade es el responsable del Rayman.

HYPE:THE TIME QUEST

En este juego, combinación de arcade y aventura, viajaremos a la Edad Media, gracias a un hechizo del Caballero Negro. Ahora deberemos luchar para volver a nuestra época para poder unirnos a nuestros amigos. Lo particular del Hype es que tiene como protagonistas a los Playmobil, los hiperfamosos juguetitos alemanes que en esta oportunidad se podrán apreciar en toda su gloria 3D.

LAURA'S HAPPY ADVENTURES / ALEX BUILDS HIS FARM

Al igual que el Hype, estos dos títulos están basados en la serie de juguetes Playmobil, pero en esta ocasión ambas aventuras están mayormente orientadas hacia los más chicos. Los dos juegos están optimizados para procesadores Pentium III.

DEEP FIGHTER

Bajo el océano, una civilización acuática está luchando para sobrevivir a la doble amenaza de combatir a sus enemigos, y preservar su entorno. Por supuesto, dependerá de nosotros el resultado de la contienda, en este nuevo juego de acción en 3D con toques de aventura. El objetivo final del Deep Fighter es construir una gigantesca nave, para poder de esta manera evacuar a toda la población de estas aguas hostiles.

ULTIMATE GOLF

Según los desarrolladores de este simulador de golf (Vertex Multimedia), la dinámica del juego, junto a un innovador sistema de control del juego, van a hacer de este título una experiencia inolvidable, muy similar a la que se puede sentir dentro de una cancha. Por ejemplo, podremos caminar hasta el green, y de esta forma verificar las alteraciones del terreno para saber de esta forma cómo golpear la pelota correctamente. Interesante, ¿no?

ARCATERA

Este juego es una aventura ubicada en el mundo fantástico de Arcatera. Está basado en una compleja investigación criminal en la cual tendremos 3 semanas (el tiempo corre dentro del juego y es real) para contrarrestar las acciones de una organización satánica llamada Dark Brotherhood.



Hype: The Time Quest

hardware

3Dfx

Anunció el lanzamiento para Julio de la nueva Voodoo3 3500 TV, con un RAMDAC de 350MHz y 16Mb de memoria. Esta placa a 183MHz, es capaz de entregar 8 millones de triángulos y 360 Megatexels por segundo, en resoluciones de hasta 2046x1536. Posee descompresión MPEG 2, salida a TV y captura de video.

Act-Labs

Probamos el Force RS, el nuevo volante de Act-Labs con forcefeedback. La construcción y robustez de este volante es excelente, el grip es espectacular, y da la sensación de estar usando un volante de F1. Viene con cambios tipo F1 y botones programables. Y lo más increíble es que el volante tiene la capacidad de poder utilizarse en una Nintendo 64 o una Playstation, con sólo adquirir un módulo adicional.

También pudimos probar la RS Shifter, una palanca de cambios con 7 posiciones, muy realista y de una construcción muy robusta.

Benwin

En este stand, nos quedamos sorpendidos con la espectacular línea de parlantes extra planos (flat panel) que presentó esta compañía. El espesor de los satélites es de sólo 7mm. El modelo BW2000, viene con dos satélites de 3W (rms) c/u y un subwoofer de 4", que entrega una potencia de 6W (rms). El modelo EX4, posee dos satélites de 5W (rms) c/u y un subwoofer de 15W, es el más potente de la línea, y estará a la venta en Julio (USA). Esta nueva tecnología en parlantes es realmente asombrosa, funcionan por vibraciones complejas en tres dimensiones por una superficie plana, distribuyendo el sonido en un radio de 360 grados alrededor del parlante.



Benwin EX4

Creative Labs 3D Blaster Savage 4

Creative Labs 3D Blaster TNT2 Ultra

Creative Labs

Pudimos ver la nueva línea de placas de video, parlantes y el NOMAD, un reproductor portátil de MP3.

Las nuevas placas de video son: la 3D Blaster RIVA TNT2 Ultra, que viene con el nuevo chip de Nvidia (TNT2), 32MB de SDRAM, AGP 2X, soporte multimonitor y un RAMDAC de 300MHz, soportando resoluciones de hasta 1920x1200 a 75Hz; y la 3D Blaster Savage4, que incorpora el chip de S3 (Savage4 Pro), 32MB de SDRAM, un RAMDAC de 300MHz y renderizado de 32-bit real en 3D.

Los nuevos parlantes son los Cambridge SoundWorks FourPointSurround FPS2000 Digital, con 4 satélites de 7 Watts (rms) cada uno y un subwoofer de 25 Watts (rms).

El NOMAD, es un reproductor portátil de MP3 que viene con 32MB de memoria flash, expandibles a 64MB. También incluye radio FM y grabación de voz. Viene equipado con un adaptador AC y dos pilas AAA recargables de Nickel Metal, ofreciendo hasta 10 horas de reproducción contínua.



Creative Labs Nomad

Guillemot

Pudimos ver una extensa línea de productos, como ser placas de video, joysticks, volantes, pads y parlantes.

Placas de video: se destacan la Maxi GamerXentor y Maxi Gamer Xentor 32, ambas con el chip RIVA TNT2 de Nvidia. La Xentor viene con 16MB de memoria de 166MHz y la Xentor 32 viene con 32MB de memoria de 183MHz y salida para TV. Volantes: probamos el Force Feedback Racing Wheel,



C. SoundWorks FPS2000 Digital



Matrox Millenium G400 MAX

que viene con palanca de cambios, pedalera (acelerador y freno), 4 botones y 20 funciones programables; y el Race Leader Force Feedback, que trae un pad digital de 8 direcciones, pedalera (acelerador y freno), y 20 botones programables.

Pads: vimos el T-Leader 3D, que es análogo o digital, tiene 6 botones, un gatillo central y control análogo de throttle; y el Dual Analog Gamepad. Joysticks: probamos el Force Feedback Joystick, con 12 botones, 19 funciones programables, control de rudder y throttle; y el Jet Leader 3D Digital, con 8 botones, dos gatillos de disparo, hat de 8 direcciones y control análogo de throttle. Parlantes: escuchamos los Maxi Flat Speakers 2.0, que son dos parlantes planos (flat panel) de 12mm, con una potencia de 6W (rms) c/u; y los Maxi Subwoofer 4.1, que vienen con 4 satélites y un potente subwoofer de 30 W, ambos con un sonido de muy alta calidad.

Logitech Wingman Mouse Force

InterAct

Presentó su nueva línea de volantes, joysticks y pads. Entre los mejores encontramos al V4 Force Feedback Racing Wheel, el RaiderPro, y el ProPad 6.

Logitech

Una de las sorpresas en la parte de hardware en esta Exposición fue el nuevo mouse Wingman de Logitech con Force Feedback (sí, leyeron bien), que seguramente hará las delicias de los fans de los arcades 3D.

Mad Catz

Además de la ya conocida línea de excelentes productos, vimos el Panther DX, un joystick especialmente diseñado para simuladores de vuelo. Está basado en el diseño ergonómico del Panther LX, tiene 17 botones programables, control digital de throttle, conector para rudder y dos swtiches de 4 posiciones para hat.

Matrox

Presentó la nueva serie de placas de video Millennium G400, con el chip Matrox G400. El modelo G400 viene con 16 o 32MB de SGRAM y un RAMDAC de 300MHz. El modelo G400 MAX, viene con 32MB de SGRAM y un RAMDAC de 360MHz, soportando resoluciones de hasta 2048x1536 en 32bbp a 85Hz. Pudimos verla corriendo el Quake III, y fue realmente impresionante.

Microsoft

Nos sorprendió como todos los años con sus nuevos productos. El SideWinder Game Pad Pro, es un pad con control proporcional y digital y un diseño ergonómico excelente; tiene 6 botones y dos gatillos totalmente programables. El Sidewinder Dual Strike, es nuevo control 3D, que combina las funciones de un pad, un teclado y un mouse. Posee una bola para un perfecto control de perspectiva en arcades en primera persona como ser Quake o Half-Life. Tiene 6 botones y dos gatillos totalmente programables.

Guillemot Maxi Gamer Xentor 32

Por último, pudimos ver el nuevo Microsoft IntelliMouse Explorer, que incorpora una nueva tecnología llamada IntelliEye. Esta tecnología reemplaza las partes móviles del mouse por un sensor óptico que rastrea el movimiento, dándole una presición increíble. Trabaja en casi cualquier superficie, sin la necesidad de un mouse pad. Tiene dos botones programables y la ya conocida ruedita para pasar las páginas y zoom.

Microsoft Sidewinder Game Pad Pro

Saitek

Otro ítem novedoso fue el anunciado por la gente de Saitek: Un joystick que es a la vez un gamepad. Su nombre es Saitek SP550, y este periférico tiene la capacidad de dividirse, por lo que también tenemos un gamepad para esos arcades que lo piden a gritos. Es difícil de explicar, pero cuando lo vean (esperamos revisarlo no bien esté a la venta) se van a dar cuenta de lo original de la idea.

Turtle Beach

Presentó su nueva placa de sonido, la Montego II Quadzilla. Esta placa posee el chipset Vortex 2, con soporte para A3D con dos o cuatro parlantes, aceleración DirectSound y DirectSound3D, wavetable de 64 voces por hardware y un equalizador de 10 bandas.



Microsoft Sidewinder Dual Strike

El PC-DVD™ Encore de Creative Labs

películas.

hace todo lo que hace su CD-ROM actual

películas.

con velocidad, confiabilidad y compatibilidad

películas.

Ah... y mencionamos que además sirve para ver películas?



Es verdad. El PC-DVD Encore de Creative Labs además trabaja como un CD-ROM de 32x, el cual sirve para correr sus aplicaciones de multimedia, instalaciones de software, CDs de musica y cualquier otro formato CD. Y como el DVD almacena hasta 17 Gigabytes (mas de 25 veces la capacidad de un CD-ROM), usted puede disfrutar mas acción de multimedia, sonido digital y video cristalino. ¡Pero el PC-DVD no es solo una unidad de CD-ROM mejor; es un teatro digital para el hogar en su PC! La calidad de video y sonido es mejor que cualquier unidad de cinta, y los titulos DVD pueden tener multiples pistas de audio, subtitulos y mucho más. ¿Busca una solución aún más completa? El nuevo Aventura DVD Cinema agrega parlantes PCWorks FourPointSurround y la SoundBlaster® Live! Value al PC-DVD Encore para un teatro completo en su PC. ¡Solo le faltarán las palomitas de maíz!



Visite nuestro Website para más información.

CREATIVE®

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Musimundo • CompuCompras • Garbarino • Supermercado Liberdad • CompuMundo • Falabella

DUNGEON KEEPER 2

POR DIEGO BOURNOT

EN ESTA NOTA LES MOSTRAMOS QUE BULLFROG SIGUE EMPEÑÁNDOSE EN PONDERARNOS LAS VENTAJAS DE SER EL VILLANO DE LA PELÍCULA...

Tras largas décadas de encarnizados combates, el rey Reginald ha conseguido restaurar la paz en el reino de Harmonia, liberando la tierra de los Héroes de la tiranía de las fuerzas del mal. El rey ha encomendado a los Héroes sobrevivientes el cuidado de una gema mágica que posee la facultad de abrir el Portal que comunica Harmonia con el mundo subterráneo, y vos; uno de los muchos señores guardianes de una mazmorra, estás dispuesto a derrotar a los paladines del Bien, arrancar la gema del cuidado de los mismos, y abrir el Portal para que las fuerzas del Mal puedan sembrar la destrucción en el recién restaurado reino. No hay mayor satisfacción que ser el más grande malvado que haya existido, y enseñarle a los patéticos seguidores del Bien quién es el que manda.

Dos años han pasado desde la aparición de Dungeon Keeper, el juego de estrategia en tiempo real que nos mostró la eterna lucha entre el Bien y el Mal desde su lado menos explorado, y la experiencia fue realmente buena. Ahora, Bullfrog se prepara para asombrarnos nuevamente con la segunda parte de este notable título, y los avances del mismo que hemos podido ver no nos dejan otra opción que reconocer que el mismo será increíble. Estos últimos dos años han sido claves en el desarrollo de nuevas tecnologías de video que superaron ampliamente a las primeras versiones del DirectX de Microsoft, y que nos permitieron gozar de las delicias gráficas de las normas Direct3D y 3Dfx.

Naturalmente, cualquier empresa productora de juegos para PC que ambicione lanzar un producto que quede en la Historia, no puede de ninguna manera obviar en el mismo, soporte para estos modos de video, naturalmente los preferidos de quienes disponen del hardware necesario para sacar provecho de los mismos: pues Dungeon Keeper II no será la excepción, y a primera vista el cambio de tecnología le sienta de maravilla. Las fotos muestran unos gráficos en 3D realmente exquisitos. Las criaturas

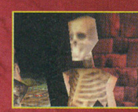


son objetos poligonales revestidos con texturas muy cuidadas, y los efectos de luces y

LAS CRIATURAS



Horned Reaper: la más poderosa criatura de la que dispondremos, el Segador Astado, ("Horny" para los amigos); es un feroz guerrero que se lanza al corazón de la batalla desdeñando la prudencia, su única ambición es matar, y lo hace sin un mísero dejo de piedad. En DK II es elevado a la categoría de estrella pues sólo él puede conseguir la gema que abrirá el Portal. Siente un odio irracional hacia los pollos, no dudando si ve uno en perseguirlo y despedazarlo.



Skeleton: los esqueletos son animados a partir de los cadáveres de los caídos en combate. Son excelentes guardianes debido a que no comen, no reciben paga y jamás se aburren. Sus puntos débiles son su carencia de inteligencia y su fragilidad (después de todo sólo son un montón de huesos).



Imps: los gnomos son la fuerza primaria de trabajo de la mazmorra. Trabajadores leales e incansables, son creados con magia y se sustentan con maná. Como obtienen su energía del maná del Guardián de la mazmorra, lo sirven más allá de toda duda. Jamás se tornan infelices no importa cuán ingrata sea la tarea que les encomienda su Guardián.



Goblins: ninguna mazmorra de importancia puede existir sin una importante fuerza de Trasgos. No son extremadamente habilidosos en nada, pero su lealtad hacia su guardián es incuestionable; y su gran número los hace respetables en combate. Adoran atacar en grupos numerosos.



Bile Demon: los Demonios de Hiel son poderosas criaturas, cuyo fuerte es el combate. Sus principales virtudes son su fuerza y su ataque con emanaciones de fétidos gases. Además son hábiles trabajadores, capaces de fabricar puertas y trampas.



Dark Elf: el Elfo Oscuro es una variedad malvada de la especie. Grandes arqueros, son excelentes guerreros a distancia.



Black Knight: los Caballeros Negros son la contrapartida de los Caballeros del Bien. Expertos en el manejo de la espada y fuertemente acorazados, son una de las fuerzas más poderosas con la que contaremos.



Salamander: las Salamandras, son buenas tropas auxiliares, y su inmunidad a la lava las hace invaluables en determinadas circunstancias.



Rogue: los Ladrones son mercenarios, asesinos, verdugos y otros indeseables villanos que en combate atacan por la espalda a sus enemigos.



Vampire: los Vampiros son los señores de los no-muertos, creados a partir de las almas decadentes de los muertos llevados al cementerio. Emergen de las tumbas en busca de sangre. Son excelentes combatientes e investigadores.



Warlock: los malvados Hechiceros son criaturas poderosas que combaten a distancia eliminando a los enemigos con bolas de fuego y otros hechizos de daño directo. A su vez son inestimables investigadores cuando se los deposita en una biblioteca.



Firefly: las Luciérnagas portan su propia luz, y eso sumado a la capacidad de volar sobre territorio hostil las hacen muy útiles en tareas de reconocimiento.



Troll: los Trolls son grandes y toscos. Saben combatir, pero son mejor utilizados en el taller, pues poseen gran habilidad para la construcción de puertas y trampas.



Dark Angel: los Angeles Oscuros son Héroes caídos en desgracia que han optado por el mal. Son guerreros de temer en combate, y poseen la habilidad de conjurar hordas de esqueletos para que los acompañen en combate.



Mistress: la Dama Oscura, ser vestido íntegramente en cuero negro, siente una especial afinidad por el dolor en todas sus formas. Adora los gritos de dolor de los sometidos a tortura, y a su vez no pierde tiempo en someterse ella misma a una sesión de dolor a manos del torturador de turno. No siente respeto alguno por su integridad física y se sumerge en la batalla no importando si las posibilidades están en su contra, todo con tal de obtener una dosis de su droga: el dolor.



de la oscuridad. Por tanto, deberemos forjar una alianza con él, pacto del cual deberemos cuidar celosamente, pues Horny, como ya mostrara en DK I, es un monstruo de temperamento irascible, y en caso de no satisfacer cumplidamente sus gustos, nos puede dar más de un quebradero de cabeza; pero, por contrapartida, es un guerrero excepcional, alma de nuestro ejército de criaturas.

sombras son realmente excepcionales, basta con mirar, por ejemplo, las antorchas de las paredes.

EL MAL LLEVADO A SU MAXIMA EXPRESION

En esta nueva entrega de DK, la participación de nuestro querido Horned Reaper (Segador Astado), apodado "Horny" por los muchachos de Bullfrog, será elevada a un papel protagónico, debido a que el mismo es esencial para llevar a feliz término nuestro diabólico plan. De la variedad de criaturas de las que dispondremos, la cual detallaremos más adelante, Horny es el único guerrero con la fortaleza física necesaria para transportar la gema del Portal, y sólo él puede abrir el mismo para permitir la invasión del mundo exterior por las fuerzas de la oscuridad.

Naturalmente, no somos los únicos dispuestos a reinar sobre el mundo exterior, pues hay otros amos de mazmorras rivales con las mismas aviesas ideas en mente, por lo cual, !no dejes que ellos cuenten con los servicios de Horny en lugar de ti!

LO NUEVO

DK II promete no sólo ser una versión tecnológicamente actualizada de DK, sino ir mucho más allá:

- El modo Posesión de criatura, el cual en DK era sólo un detalle innovador dentro del género, permitiéndonos únicamente deambular por la mazmorra; será explotado al máximo en DK II, permitiendo realizar acciones específicas cuando se posea una criatura, las cuales sólo podrán ser realizadas en este modo. Por ejemplo, poseyendo el Elfo Oscuro, una nueva criatura introducida en DK II, podremos utilizar en combate el modo "sniper" mediante el cual podremos despachar una criatura enemiga a distancia; y poseyendo un vampiro, podremos hipnotizar una criatura enemiga y obligarla a cumplir nuestros deseos.
- El modo de combate ha sido mejorado. En lugar de depositar nuestras criaturas frente a los enemigos y esperar que ganen la batalla, cada una necesitará un lugar propio para enfrentarse al enemigo, y evitarán luchar en condiciones desventajosas, huyendo cuando las condiciones del combate les sean desfavorables, evitando morir inútilmente. Por otra parte, usando el modo Posesión podremos formar partidas de guerreros que, teniendo en cuenta el factor numérico, se enfrenten en grupo a criaturas ante las que huirían si estuvieran solas.
- Dispondremos de nuevos tipos de tram-



LOS HECHIZOS



Summon Reaper: conjura al Segador Astado. Si bien este hechizo sólo puede ser ejecutado sobre nuestro territorio, el Segador se dirigirá instantáneamente hacia el enemigo eliminando cualquier Héroe que ose interponerse en su camino.



Sight of Evil: permite la visión de áreas no reveladas por un corto periodo.



Heal: restaura la salud de una criatura dañada.



Possession: toma el control de una criatura de propiedad de quien lo castea. Algunas criaturas poseen habilidades especiales que se disparan cuando son poseídas, dándole a quien castea el hechizo una ventaja táctica en combate, pero haciéndolo perder control momentáneamente del resto de la mazmorra.



Create Imp: crea un obrero mediante el uso exclusivo de magia, se utiliza para ampliar nuestra fuerza de trabajo.



Create Gold: crea una pila de monedas de oro que podremos recoger y trasladar a nuestra cámara del tesoro.



Thunderbolt: puede ser utilizado sobre una criatura enemiga que entre a nuestro territorio. Es el hechizo de daño directo más débil y sólo debe ser utilizado para dar el golpe de gracia a criaturas al borde de la muerte.



Chicken: convierte un enemigo temporariamente en pollo, permitiendo eliminarlo fácilmente, inflingiéndole daño impunemente o haciendo que una de nuestras criaturas hambrientas se lo coma.



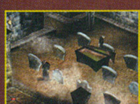
Call to Arms: crea una batalla de dimensiones apocalípticas en el escenario elegido por quien lo castea.



LAS SALAS



Library: en la Biblioteca investigaremos nuestros hechizos, utilizando para ello a las criaturas mas sabias de las que disponemos, como Warlocks y Vampiros.



Graveyard: en el Cementerio depositaremos nuestras criaturas muertas con la esperanza de verlas transformadas en Vampiros.



Workshop: todas las puertas, trampas y puestos de guardia que adornan nuestra mazmorra son creadas aquí.



Combat Pit: una novedad destinada a probar las habilidades adquiridas por nuestras criaturas durante su entrenamiento, y a su vez una forma más barata de entrenarlas.



Portal: es la puerta de entrada a nuestro reino subterráneo, por la cual son llamadas las criaturas a cumplir nuestros deseos.



Treasury: la Cámara del Tesoro es el lugar donde depositamos nuestras riquezas y donde acudirán nuestras criaturas a percibir su salario.



Training Room: en la sala de entrenamiento nuestras criaturas pulen sus habilidades en combate.



Guard Room: las Salas de Guardia son ideales para defender los límites de nuestra mazmorra. Las criaturas depositadas aquí permanecerán en la misma hasta que tengan hambre o sea día de pago.



Hatchery: el Criadero mismo provee el sustento necesario para nuestras criaturas. Cuando se hallen hambrientas, acudirán aquí a satisfacer su apetito con deliciosos pollos.



Lair: en la Guarida las criaturas construyen su casa, a la cual acuden a descansar y a curar sus heridas.



Casino: ¡Gran novedad! Construyendo esta sala podremos divertir a nuestras criaturas, hacerlas descansar y recuperar energías bebiendo, así como reembolsar las pérdidas ocasionadas por la paga de las mismas. No obstante, deberemos acudir rápidamente en caso de haber un ganador del gran premio, llevarlo aparte, y "convencerlo" de la conveniencia de devolver al casino sus ganancias.



Prison: en la Prisión depositaremos a los enemigos capturados en combate. No obstante, cuidado con sobrepoblar la misma, pues esto aumentará las posibilidades de una fuga.



Temple: el Templo es el lugar donde rogaremos por el favor de los Dioses Oscuros. En el mismo podremos depositar criaturas infelices, para hacerlas recuperar su felicidad, pero el uso principal de ésta sala es el de realizar sacrificios de criaturas, oro u objetos a estos Dioses para obtener criaturas adicionales y más poderosas. El jugador podrá experimentar más de cien combinaciones diferentes hasta obtener los resultados deseados.



Torture Chamber: la Cámara de Torturas sirve como lugar de entretenimiento para las Damas Oscuras, para escarmentar a una criatura que ha dejado de gozar de nuestro favor; y para extraer información a los enemigos capturados en combate.



Dungeon Heart: éste es el corazón de la mazmorra, sede de todas nuestras reservas de maná, y cuarto esencial para nuestra supervivencia. Si el corazón de la mazmorra es destruido, perderemos la partida.

pas con las cuales proteger nuestra mazmorra, como dispositivos que dispararán reacciones en cadena con las cuales destruiremos a nuestros enemigos.



• Dispondremos de un modo de juego denominado "Pet Dungeon", en el cual jugaremos una partida estilo "Simcity" a modo de práctica, sin límites de tiempo, dinero, u objetivos; ocupándonos de construir la mazmorra más bella jamás vista sin tener que combatir con guerreros humanos o señores de otras mazmorras rivales que quieran expandirse a costa nuestra, y pudiendo introducir a placer amenazas para observar de qué modo reaccionan las defensas de nuestra mazmorra y cómo combaten nuestras criaturas. De esta manera iremos puliendo nuestras habilidades y el manejo de las distintas salas y criaturas de nuestro mundo.

• Todo un nuevo set de criaturas, hechizos, estructuras y trampas, que ya detallaremos.

• Posibilidad de realizar partidas Multiplayer en Internet, utilizando el Bullfrog's Battle Server.

• La promesa de Bullfrog del agregado de más trampas, criaturas, hechizos, etc.; disponibles vía Internet una vez que el juego esté disponible para la venta.

Para aquellos que no vivieron la experiencia de jugar a DK, así como para enumerar las nuevas armas de las que dispondremos, detallamos en los cuadros, las criaturas, hechizos y salas con las que contaremos.

CONSIDERACIONES FINALES

Si Bullfrog cumple con todo lo que promete para Dungeon Keeper II, este juego está llamado a convertirse instantáneamente en un clásico. Nosotros nos desesperamos contando los días que faltan para que este juego caiga en nuestras garras y podamos dedicarnos a amargarle la vida al prójimo. Mientras tanto, les recomiendo que vean el trailer incluído en el Xtreme CD de este mes para disfrutar de las maldades de nuestro socio Horny. Habrá que esperar dos meses más para ver si podemos volver a exclamar: Evil IS Good!

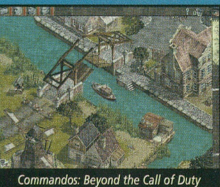
reviews

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Son los juegos que reciben una puntuación del 90% o más, y que están según nuestro criterio, dentro de los clásicos de la PC.



Commandos: Beyond the Call of Duty



Toca 2 Touring Cars

Star Wars Episode 1: Racer

¿COMO ES EL SISTEMA DE PROMEDIOS DE XTREME PC?

100% al 90% - CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% - EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% - MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aun así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% - BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% - REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

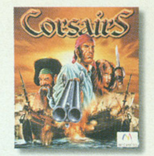
49% al 40% - MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% - MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

Ficha Técnica
Compañía / Distribuidor: *Microids*
Internet: *www.microids.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 100 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.*

PROMEDIO **75%**

Corsairs



Soooooomos los piratas...

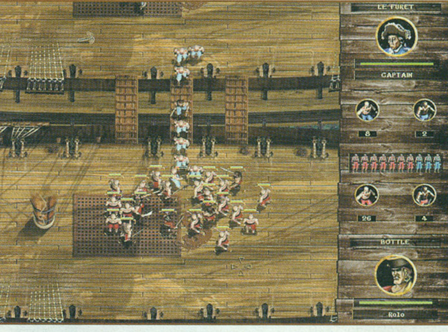
Por Rodrigo Peláez

Microids es una compañía de soft francesa. Corsairs es su más reciente lanzamiento. Pirates! es el juego en el que se "inspiraron". Y Sid Meier es el hombre que todavía se ríe desde su pedestal.

Cuando llegó a mis manos el Corsairs, no pude impedir formularme una pregunta que yacía oculta (vaya a saber uno donde), esperando para atacar: ¿había sido creado el juego capaz de derrotar al Pirates! y a su continuación, Pirates! Gold? ¿Volvería a enfrentarme en mares turbulentos a bucaneros y farabutes anormales y a sus indescriptibles olores, durante horas/días/meses? Esa era la pregunta oculta, que además de oculta, era tonta (superar a un clásico, y encima a un clásico de Sid Meier no es cosa de todos los días).

Amigos, quítense el parche del ojo y lean: Corsairs es un juego estratégico en tiempo real donde asumiremos el rol de un navegante del siglo XVIII que deberá surcar las aguas del Caribe, la costa de Asia, la región de Madagascar y llegar inclusive hasta Australia buscando aventuras y, por sobre todas las cosas, riquezas. Tendremos que explorar territorios desconocidos, buscar tesoros, defendernos de galeones enemigos a bordo de nuestra nave (o mejor aún, de nuestra flota), abordar barcos con espada y pistola en mano, reclutar marineros, alimentarlos, repartir las ganancias de nuestras travesuras, comerciar, etc.

Hasta aquí, huele a Pirates! pero sigamos: utilizando más de 10 tipos de embarcaciones disponibles (galeones, bergantines, corbetas, etc.) deberemos encarar las misiones que nos encomendará la nación a la que nos hallamos "afiliado". Nos toparemos en nuestro camino con piratas verdaderos como Barbanegra. Tendremos que seleccionar la munición conveniente (normal, incendiaria, fragmentada o con cadenas para las velas enemigas), ya sea para atacar navíos o ciudades y fortalezas costeras. Deberemos decidir qué ruta tomar dependiendo de los constantes cambios del viento y de los arrecifes de coral, o estudiar con cautela la posición conveniente de nuestro velamen.



¿Sigue oliendo a Pirates!?, esperen que hay más: la perspectiva de Corsairs también es cenital, hay distintas naciones con las cuales hacer pactos o masacrarnos, podremos saquear ciudades o reclamarlas en nombre de nuestro rey y, si la vamos de hippies, dedicarnos a menesteres más apacibles como el comercio de especias y mercaderías varias (joyas, seda, café, azúcar, etc.).

Y entonces Microids abrió la lata de espinacas...

A esta altura, los que hallan jugado al clásico de Microprose o al Buccanner de SSI deben estar preguntándose qué tiene Corsairs de diferente. Bueno, a no desesperar amiguitos... para empezar ¡hay abordajes!: cuando intentamos capturar un navío enemigo, deberemos controlar en tiempo real a nuestros marineros, oficiales y al corsario (30 hombres como máximo, sin importar el número que se encuentre en el barco, puesto que los 30 pueden representar a 100 o más). Aquí es importante aclarar que nuestra misión durante todo el juego es proteger al corsario (¡nosotros!) ya que si él muere, nuestras intenciones de emular a Popeye se harán picadillo.

Hay que ser justos y admitir que el manejo de los 30 bucaneros es un tanto caótico pero muy divertido, sobre todo cuando sólo queda vivo el corsario y tenemos que saltar de una nave a otra como ratas para que el enemigo no nos haga víctima de sus fantasías sexuales...

Otro importante punto a favor de Corsairs es la posibilidad de, una vez en el puerto, poder donar oro a la ciudad donde nos encontremos para mejorar sus edificaciones (fortaleza, faro y muelles) y, como resultado, mejorar sus defensas.

Unete a nosotros o saluda a los tiburones...

Puede que Corsairs no sea el ejemplo viviente de la originalidad, pero tiene sus puntillos bien ganados. Sobre todo si lo que se busca es tiros a granel, peleas sangrientas y una versión aggiornada de un clásico de todos los tiempos. Resumiendo: hasta que llegue un nuevo Pirates! (si es que alguna vez llega) aspirar la brisa marina de Microids es una opción más que saludable. Ah! y para los que quieran ir probando la pata de palo, en el Xtreme CD hay una demo de 35 MB.

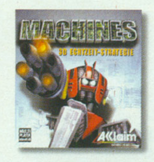
¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: El Pirates! versión 1999.
LO QUE SI: Los gráficos. La ambientación. Tutoriales super-claros. Los tiempos de carga.
LO QUE NO: Necesita un patch (disponible en el site oficial) para corregir problemas con algunas placas de video. El Pirates! merecía un homenaje un poco más salado (Le Chuck estaría de acuerdo).

75%

Ficha Técnica

Compañía / Distribuidor: *Charybdis Ltd / Acclaim / Microbyte*
Internet: *www.acclaim.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 300 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.*



Machines

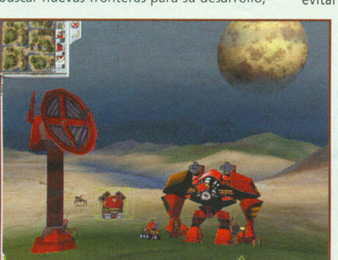
Un nuevo punto de vista para los juegos de estrategia en tiempo real

Por Santiago Videla

Con algunas novedades bastante interesantes y un universo completamente hecho en 3D, Machines es el título que seguramente muchos de ustedes estaban esperando.
A pesar de tener un argumento que brilla por su simplicidad, la gente de Charybdis Ltd ha logrado crear un juego que además de ser técnicamente más avanzado que muchos de sus competidores, resulta extremadamente atrapante y lo mejor de todo es que éste es uno de los pocos títulos de este género que aprovecha al máximo las posibilidades que brindan las placas aceleradoras 3D.

La revolución de las máquinas

Según la historia del juego, parece ser que en un futuro no muy lejano, la superpoblación ha obligado a la raza humana a buscar nuevas fronteras para su desarrollo, pero para evitar los riesgos que representaba el explorar nuevos mundos decidieron enviar a las simpáticas maquinitas que tendremos que utilizar durante el juego y que casualmente se tendrán que enfrentar con las de los adversarios que estén tratando de quedarse con estos nuevos mundos antes que nosotros.







En su vista principal, Machines se ve desde el mismo ángulo que otros juegos de este estilo, como por ejemplo Starcraft sólo que aquí el relieve del terreno tiene mucha más importancia en el desarrollo de los combates, porque la forma de los distintos terrenos es mucho más irregular.

Además, al estar todo hecho en 3D, tendremos la ventaja de poder rotar el escenario hasta que encontremos el mejor ángulo para dirigir a nuestras unidades.

Este juego también nos permite ver la acción desde una perspectiva en primera persona y recorrer nuestras instalaciones viéndolas al nivel del suelo. Como agregado adicional, también tenemos la posibilidad de tomar el control de cualquiera de nuestros vehículos y manejarlo desde el interior de su cabina como si se



Otro problema que tiene este juego es la falta de un comando que nos permita centrar la pantalla en las unidades que tenemos seleccionadas, lo que hace que tengamos que buscarlas manualmente en el mapa, de todas formas el resto de sus controles son prácticamente los mismos que en la mayoría de estos juegos y cualquier jugador con un poco de experiencia se puede acostumbrar con mucha facilidad.

tratase de un juego del estilo de Battlezone, pero con la diferencia que en Machines no es posible darle órdenes a otras unidades mientras estamos en este modo.

Más de lo mismo, pero mejor

Al igual que en todos los juegos de estrategia en tiempo real, en Machines la idea es conseguir recursos para desarrollar y producir unidades hasta lograr arrasar con el enemigo, sólo que en éste caso la cosa es un poco más complicada ya que los recursos nunca están a la vista y para encontrarlos tendremos que valernos de unos pequeños robotitos que exploran el terreno en busca de minerales.

En este juego, la forma de desarrollar nuevas tecnologías es un tanto diferente a la que ya estamos acostumbrados a ver, porque aquí todo dependerá de la capacidad que tengan los técnicos que ocupan cada instalación científica ya sea civil o militar.

Con respecto a las unidades, Machines tiene aproximadamente un total de 55 vehículos de todo tipo entre unidades militares y civiles (constructores, exploradores, tanques, robots, aviones, etc.), el único punto en contra que tiene Machines en este aspecto es que la única diferencia que hay entre nuestras unidades y las del enemigo es el color, ya que los modelos de cada una de ellas son los mismos para cada bando.

Afortunadamente, como hay una variedad tan grande de vehículos, esto no es algo que nos afecte demasiado, aunque en lo personal creo que si hubiera habido dos clanes con modelos totalmente diferentes, el juego podría haber sido mucho mejor de lo que ya es.

Su estructura

Machines tiene un total de 20 misiones en su modalidad de campaña y gracias a la variedad de escenarios y situaciones que tendremos que enfrentar, este modo resulta muy entretenido.

Además de las tradicionales misiones de buscar recursos, construir y eliminar al enemigo también nos tocará infiltrarnos en instalaciones enemigas con un grupo de nuestras máquinas y explorar su interior, de más está decir que los interiores de las bases también están hechos en 3D y combatir en este tipo de escenarios es algo realmente espectacular.

Si bien en la modalidad de campaña, las tácticas usadas por las máquinas enemigas no son muy diferentes a la de los demás juegos de este tipo, si ustedes deciden desafiar a la computadora en alguna modalidad tipo "Skirmish" (uno contra el otro), van a descubrir que la máquina es más astuta de los que se imaginan, especialmente si ustedes son de los que se quedan en la base desarrollando y construyendo mientras esperan a que los enemigos se les vengan al humo.



Los gráficos

Como se podrán imaginar, éste es el punto más fuerte de Machines ya que además del excelente nivel de detalle que tienen los escenarios (especialmente los interiores), los modelos de cada vehículo son muy detallados y todos ellos se mueven de una forma realmente espectacular.

Lo más impresionante que podrán ver en este juego son los efectos especiales, porque gracias a que soporta aceleración por hardware, toda la acción estará acompañada por espectaculares efectos como: Iluminación en tiempo real, luces de colores, brillos, humos, transparencias, niebla y unas cuantas cosas más.

Además de esto, tendremos la posibilidad de ver como pasan los días y las noches mientras jugamos.



En pocas palabras

Sin lugar a dudas, Machines es uno de los juegos de estrategia en tiempo real más espectacular y adictivo de los últimos tiempos y gracias a la enorme variedad de estructuras y vehículos que tiene, estaremos descubriendo y probando cosas nuevas casi en todo momento.

Si ustedes son fanáticos de este tipo de juegos, entonces aquí tienen una excelente alternativa para agregar a su colección.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de estrategia en tiempo real totalmente hecho en 3D.
LO QUE SI: Los gráficos, los efectos especiales, la variedad de unidades.
LO QUE NO: Tanto el jugador como el enemigo usan los mismos vehículos, no tiene comandos que nos permitan localizar a las unidades automáticamente.

87%

Ficha Técnica
Compañía / Distribuidor: *Pumpkin Studios / Eidos Interactive / Unisel*
Internet: *www.eidos.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, 60 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.*



Warzone 2100

Ideas frescas en el género

Por Durgan A. Nallar

Pumpkin Studios y Eidos Interactive consiguieron dar a luz uno de los mejores juegos de estrategia en tiempo real que, aunque en principio goza de varios puntos a favor, en el largo plazo no deja de adolecer de algunos problemas conceptuales. De todas maneras, Warzone 2100 es un producto que sorprende por su calidad y que sin duda señala el rumbo a seguir por el género.

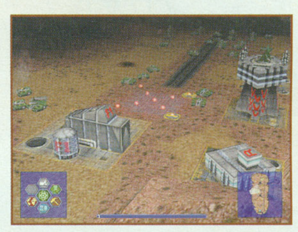
El juego se ambienta en el clásico escenario post nuclear. Un satélite de defensa de los EE.UU. ataca por disfunción a las principales capitales del mundo, lo cual provoca la represalia de las naciones con poder atómico y, por ende, la destrucción en cadena. Pocos sobreviven. Los que lo consiguen se lanzan en 2100 a la búsqueda de las viejas tecnologías, en un intento por recuperar la superioridad tecnológica imprescindible para evitar la extinción. Hay cuatro grupos, entre ellos el nuestro.

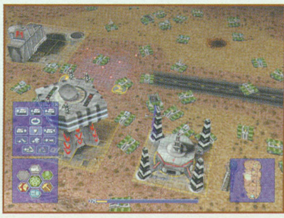
Al igual que sus congéneres, Pumpkin Studios sigue el desarrollo clásico del género; es decir, búsqueda de recursos, establecimiento de bases de operaciones y producción de unidades de defensa y combate. Pero lo que distingue a Warzone 2100 de sus antecesores es que no es necesario construir repetidamente las mismas estructuras. Tanto las bases como las unidades se trasladan misión a misión, acarreando consigo el avance obtenido a través del árbol tecnológico y los puntos de experiencia. El jugador debe planificar estrategias de construcción a largo plazo y cuidar celosamente a las unidades más experimentadas a medida que mejoran tanto su poder de ataque como su efectividad. El escenario original de cada una de las tres campañas se expande con cada misión, dando acceso a nuevas áreas y recursos. W2100 privilegia el combate sobre la administración: el único elemento necesario para producir dinero es el petróleo; basta con construir una planta de extracción para que salga a borbotones.



Otro de los aspectos destacables es la IA de las unidades, que no tienen dificultades para seguir ordenadamente la ruta elegida, no se atascan y poseen una impresionante autonomía; por ejemplo, las unidades móviles de reparación merodean en forma constante asistiendo a las unidades dañadas; el jugador puede dedicarse a tareas más urgentes y productivas. Además, todas pueden ser programadas para atacar a largo alcance, retirarse al recibir un cierto porcentaje de daño, etc., gracias a que Warzone 2100 sin duda ostenta la más simple, elaborada y completa interfaz de su género.

Las unidades no son diseños fijos. El jugador puede crearlas a su antojo a medida que desentierra la vieja tecnología o la obtiene de manos de sus enemigos. Cada unidad cuenta con un sistema motriz, un blindaje y un arma que se puede personalizar. El sistema motriz, por ejemplo, puede estar formado por orugas, ruedas, colchones de aire, etc. Descubriremos decenas de armas, desde ametralladoras hasta torretas láser. Según el manual, se pueden lograr cerca de 2000 combinaciones, lo que parece un poco exagerado... o no, si pensamos que en XPC, al final de la segunda campaña, teníamos cerca de un millar de unidades





diferentes. Por supuesto, se pueden reciclar o rediseñar sin límite.

El engine, un tanto similar al de Myth II, es eficiente y admite el juego en red de hasta 8 jugadores. El terreno tridimensional está formado por colinas, pasajes y objetos que aprovechan la aceleración vía Direct3D y no hacen un mal trabajo por software. Es posible rotar el paisaje en cualquiera de sus tres ejes y hacer zoom. Explosiones y sonido son excepcionales. No todo es bueno: la mayoría de las misiones deben cumplirse en un tiempo determinado, y este detalle a veces perturba la jugabilidad más que darle sentido de urgencia. Por otro lado, no es raro que al alcanzar un 75% del juego el jugador sienta que las cosas empiezan a volverse monótonas y que las unidades son demasiadas y muy parecidas a simple vista.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Aporta nuevos conceptos al género.
LO QUE SI: Gráficos y sonido. IA impecable. Continuidad en los escenarios.
LO QUE NO: A la larga hay tantas unidades que resultan indistinguibles.

81%

Ficha Técnica
Compañía / Distribuidor: *Activision*
Internet: *www.activision.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 400 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.*

Civilization: Call to Power

El Imperio derrumbado

Por Durgan A. Nallar

Grandes eran las expectativas en torno al regreso del más grande de la estrategia por turnos. Una pregunta fundamental circulaba en la industria: ¿podría la saga supervivir sin la presencia de Sid Meir, su creador original? Activision peleó por el derecho a utilizar el sagrado nombre y por dar a los fanáticos del juego lo que estaban pidiendo: más unidades, ataques a distancia, planes de construcción automática y un buen sistema de comercio. Por desgracia, no todas las cosas salieron bien.

Call to Power tiene una base sólida desde el momento que se apoya en la efectiva fórmula creada para los anteriores juegos de la serie. En esto nada hay criticable y, muy por el contrario, Activision ha tomado la idea original para expandirla y generar un producto que abunda en detalles, mejora las áreas posibles de mejorar y aspira al pináculo del género. Pero en su impresionante intento ha destruido el genial balance y la jugabilidad que convirtieron a Civilization en el rey de la estrategia por turnos.

En esta oportunidad el juego abarca 7000 años de evolución humana, desde el humilde principio en una aldea primitiva, cuatro milenios antes del nacimiento de Cristo, hasta un lejano futuro en el que el Hombre construye sus sueños en el fondo de los océanos y en el vacío estelar. Civ II terminaba con el lanzamiento de una nave espacial; Call to Power termina mucho más allá, al sucederse el primer contacto con una especie extraterrestre.



Gráficamente es impecable, superior incluso a Civ II y a Alpha Centauri. Las unidades son animadas, no simples figuras estáticas. Los mapas están colmados de detalles estéticos, coloridos y naturales. Los efectos de sonido hacen un buen trabajo, y la música es excelente.

Un cambio mayor respecto a su antecesor es en la interfaz. Las vistas de ciudad han desaparecido, reemplazadas por una herramienta de menú que agrupa tareas que antes requerían cuidado puntual. Ahora el manejo se basa en la idea de Imperio, y como tal es posible administrar el juego desde una misma ventana donde se despliega la información global necesaria, desde la producción de cada ciudad hasta las unidades activas. Muchos podrían encontrar embarazosa esta nueva interfaz, sin embargo. Todo el control puede lograrse a través del mouse. Un clic derecho sirve tanto para deseleccionar a una unidad como para mostrar información acerca de la misma, lo cual provoca algunos clics de más y termina exasperando. Se puede desplazar a una unidad activa eligiendo una ubicación y haciendo clic izquierdo; una línea aparece indicando el camino y el número de turnos que necesita para alcanzar el destino. Pero si uno quiere seleccionar otra y equivoca el clic, la unidad activa se moverá



LAS UNIDADES MAS IRRITANTES



Lawyer
El abogado: puede paralizar la construcción de una ciudad vecina mientras no sea descubierto.



Corporate Branch
Rama corporativa: fuerza a la ciudad a entregar un porcentaje de su producción al enemigo. La única forma de detenerla es con un abogado.



Slaver
Esclavizador: secuestra y secuestra gente hasta que logramos descubrirlo... y en nuestras ciudades ya no queda ni el gato.



Spy
Espía: roba la tecnología que tanto nos costó conseguir. Y roba, y vuelve a robar.



Cyber Ninja
Ciber Ninja: vuela nuestras plantas nucleares en un abrir y cerrar de ojos. Muy simpática.



Ecoterrorist
Ecoterrorista: disemina un virus mortal. Chau gente. Chau ciudad.



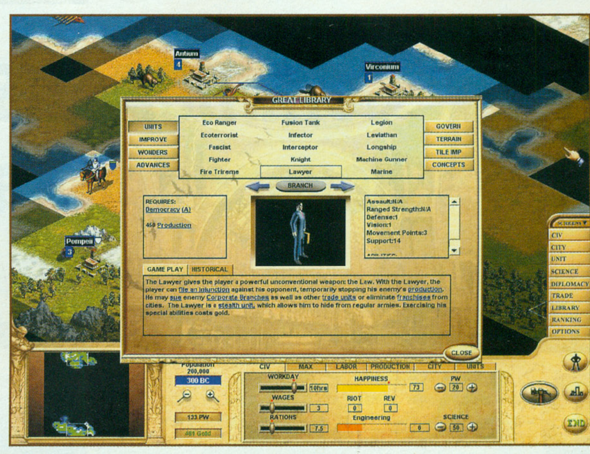
Televangelist
Televangelista: revoluciona a las masas a pura televisión, provocando la parálisis de la ciudad. Como en la vida real.

aún contra nuestra voluntad.

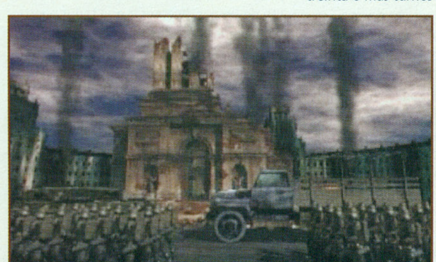
Las mejoras ahora se hacen por intermedio de puntos acumulados a cada turno. Cuando se obtienen los puntos suficientes para construir algo, podemos desplegar una lista de posibles construcciones y dejar que el juego lo haga por nosotros; es cierto que es muy fácil de esta forma, pero también puede arguirse que con esto desaparece uno de los placeres de Civ II, el de construir el vecindario personalmente.

A este respecto, contamos con proyectos de construcción automáticos que se pueden aplicar a las nuevas ciudades. El plan de construcción se graba para reutilizarse, aunque no parece haber forma de que el juego lo haga automáticamente con cada nuevo asentamiento. Sin embargo, aunque es una opción inteligente, no llega a tener la flexibilidad necesaria para convertirla en la herramienta predilecta: hay que reconstruir el plan cada vez que una unidad evoluciona y desaparece del esquema; no hay manera de insertar una nueva unidad sin eliminar todo el plan de construcción.

El árbol tecnológico de Call to Power es complejo y brillante, con muchas nuevas unidades y opciones que enriquecen la experiencia original. En esto no hay duda. Lo que sí afecta gravemente al juego, poniéndolo por debajo de las expectativas de sus seguidores, es sin duda la inclusión de las



unidades especiales, invisibles a los ojos. Todas ellas hacen una labor diabólica absorbiendo nuestros recursos y paralizando la producción. No existe manera de detectarlas, a menos que se mueva una unidad a la posición de la unidad especial o contemos con otras capaces de contrarrestar sus devastadores efectos. El mayor problema es que aparecen muy pronto, cuando estamos a treinta o más turnos de desarrollar capacidades equivalentes. Esto lleva a interrumpir con urgencia el juego para dedicarse a una aburrida caza de unidades especiales. Tal situación se repite constantemente, quebrando la jugabilidad y alterando por completo el balance de la partida. Y una vez que contamos con las unidades necesarias para evitar ser saqueados y obstaculizados, tampoco podemos hacer mucho para detener los constantes y variados ataques de la computadora: cada ciudad sólo puede tener nueve unidades, un número insuficiente e inexplicable si hemos de tener otras para producir además de atacar y defender.





Por otra parte, nos encontramos con que poco parece importar cuánta tecnología hallamos logrado para nuestra raza. El combate se lleva a cabo en una pantalla aparte, donde vemos a ambos ejércitos en disputa luchando al estilo Heroes of Might & Magic, pero sin nuestra intervención. Y donde vemos, también, cómo nuestros preciosos tanques de fusión, que tanto trabajo nos costaron, pierden miserablemente contra un grupo de caballería con cañones, o como barcos comunes bombardean nuestros brillantes complejos submarinos como si estuvieran a la vista y no bajo las aguas. Los resultados de los combates son ilógicos e irritantes, porque no ocurren aleatoriamente como en los títulos precedentes, sino que se repiten por una decisión de diseño, hasta el hartazgo.

Call to Power puede gustar tal vez a quien no conoce los títulos pasados de Civilization, pero sin duda el jugador con experiencia, que esperaba una secuela con la calidad que siempre distinguió a la serie, se sentirá defraudado y deberá buscar en otra dirección. Desafortunadamente para Activision, esa dirección apunta inexorablemente a Alpha Centauri, de Sid Meier.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: La secuela oficial de Civilization II.
LO QUE SI: El aspecto gráfico ha mejorado sustancialmente. La interfaz se orienta al concepto de imperio. El período de juego contempla 7000 años de evolución.
LO QUE NO: La superioridad tecnológica no tiene relevancia a la hora de combatir. Las unidades especiales interrumpen la jugabilidad.

54%

PROMEDIO 92%

PREMIO X XTREME

Ficha Técnica
Compañía / Distribuidor: *Pyro Studios / Microbyte*
Internet: *www.eidosinteractive.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.*

ESTRATEGICOS



Commandos: Beyond the Call of Duty

Nueva llamada del Deber para los Seis del Patíbulo

Por Diego Bournot

Para todos aquellos que nos quedamos con ganas de más, Pyro Studios nos da a los fanáticos de la acción bélica la posibilidad de seguir realizando las misiones más sucias y peligrosas de la Segunda Guerra Mundial, aquellas reservadas para los soldados de elite: los Commandos.

En Commandos: Beyond the Call of Duty, Tiny el Boina Verde, Spooky el Espía, Tread el Conductor, Fins el Marine, Inferno el Zapador, y Duke el Francotirador hacen su regreso triunfal a la pantalla de nuestras computadoras. Esta expansión autojugable toma lugar durante 1942, momento en el cual el Tercer Reich se encontraba en su momento de máxima expansión y en la cumbre de su poderío militar; con los ingleses esperando de un momento a otro el asalto de la maquinaria de guerra de Hitler a las Islas Británicas a través del Canal de la Mancha; y abarca eventos que tuvieron lugar en el teatro europeo de operaciones. La misma está dividida en siete misiones de una dificultad muy alta, las cuales tienen por objeto impedir la invasión de Inglaterra y dar a los británicos el necesario respiro para recomponerse y esperar a la entrada de los Estados Unidos en la guerra. Les diré que estas misiones, sólo son aptas para aquellos gurús que hayan conseguido ganar Commandos: Behind the Enemy Lines, o como mínimo llegar a sus últimas misiones, ya que jugar CBTEL es pan comido comparado con los desafíos a los que nos enfrentaremos en CBTCD. En este aspecto, la expansión que nos ocupa posee una pequeña ayuda: un selector de dificultad FACIL / DIFICIL que yo me atrevería a renombrar como DIFICIL / IMPOSIBLE. Aún en su modo más sencillo, las misiones son de una dificultad superior a cuanto hubiera visto en CBTEL. Como para entregar un trofeo a aquel que consiga terminar ésta expansión en su modo más difícil.



Lo nuevo

Si bien nuestros personajes siguen siendo los mismos, con la única adición de una chica de la resistencia holandesa que utilizaremos en determinadas ocasiones, los mismos poseen en CBTCD una cantidad de nuevos elementos y habilidades que elevan de manera incuestionable el elemento estratégico de las misiones. Nuestros hombres poseen ahora la capacidad de elegir dos opciones a la hora de deshacerse de un soldado enemigo: obviamente la primera de ellas es eliminarlo, o, como novedad, incapacitarlo mediante el uso de un elemento contundente: un palo en el caso del Conductor, y una garrafa de gas éter usada por el Espía. Una vez puesto fuera de combate el enemigo, pero aún con vida, podremos hacerlo prisionero mediante el uso de un par de esposas que todos nuestros Commandos portan en su inventario. Una vez hecho esto, podremos disponer de él para obligarlo a ayudarnos en nuestra misión abriendo puertas, colocando trampas, distrayendo a sus compañeros o incluso manejar vehículo enemigos. Con esto se ha corregido uno de los poquísimos defectos con que contaba el juego: la necesidad de utilizar un único Commando para realizar determinadas tareas que debían ser inherentes a todos ellos, con la consecuente obligación de llevar a veces un carácter de una punta a la otra del escenario. De todas las habilidades añadidas a nuestros hombres, la más importante es la posibilidad del Espía de portar y vestir distintos uniformes, habilidad sumamente útil para conseguir acceso a distintos lugares dependiendo del uniforme utilizado. Naturalmente, todas estas habilidades incorporadas a nuestros Commandos han elevado el número de hotkeys necesarias para activarlas, y el juego lamentablemente aún no incluye la posibilidad de redefinir el teclado.



A su vez, se sigue extrañando la falta de la posibilidad de dar una suma de órdenes al carácter activo (Ejemplo: correr del punto A al punto B, agacharse, arrastrarse hacia el guardia X y apuñalarlo por la espalda), por



lo cual cada movimiento debe ser ejecutado exitosamente antes de pensar en el siguiente.

Por otra parte, los briefings no son lo suficientemente descriptivos (en este punto no sé realmente si es un defecto en la realización del juego o esto fue hecho adrede para aumentar aún más la dificultad del juego y asemejarlo a las condiciones reales de guerra), y en muchos casos puede ser frustrante tener que reiniciar una misión por haber utilizado al principio de la misma un ítem que luego resulta ser necesario al final de la misma. Este factor, sumado a que acompañando a las nuevas herramientas y habilidades de las que disponemos el número de soldados enemigos y su puntería crece dramáticamente, convierten a CBTCD en el juego más difícil que he probado hasta la fecha.

Los gráficos

En este aspecto CBTCD ha recibido grandes mejoras. Sin desmerecer la interface visual de CBTEL que era soberbia, en esta expansión la gente de Pyro Studios se ha esmerado más aún, mejorando las texturas y colores, creando unos escenarios increíblemente detallados, donde se nota el trabajo de investigación histórica necesario para recrearlos con semejante calidad; y manteniendo la atmósfera original que ha hecho de CBTEL la experiencia más realista acerca de la Segunda Guerra Mundial que se ha visto en una PC, uno de los puntos sobresalientes de este producto: sencillamente impresionantes, con un realismo pocas veces visto.

En síntesis

Por encima de su elevadísimo grado de dificultad y de unos pequeños defectos, jugar a Commandos: Beyond the Call of Duty es una experiencia fascinante, sumergiéndonos virtualmente en la Europa dominada por los nazis sin que nos demos cuenta de ello, y haciéndonos preguntar cómo ha hecho la gente de Pyro Studios para recrear de modo tan real las condiciones de los distintos teatros de operaciones de la Segunda guerra Mundial. Esto es lo más parecido a estar allí que he visto desde que ví el film "Saving Private Ryan", y creo que es imposible regalar mejor elogio a un juego bélico. Espero fervientemente que éste no sea el punto final de esta saga, sino un mero eslabón en una larga serie de juegos de Commandos.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un disco de datos para los fanáticos del original.
LO QUE SI: Excelente atmósfera, gráficos, sonido, e inteligencia artificial.
LO QUE NO: Un par de detalles en la interface de control de los Commandos, nada importante.

92%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: LucasArts / Microbyte
Internet: www.lucasarts.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 200, 32 MB RAM, 120 MB libres, Windows 95/98, CD-ROM 4X, aceleradora gráfica 3D, tarjeta de sonido.

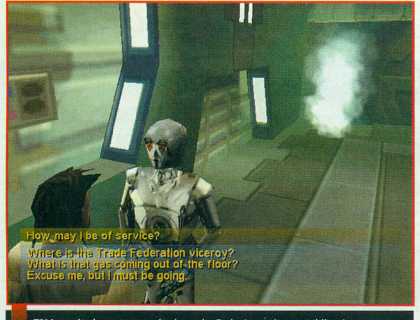


Star Wars Episode I
The Phantom Menace

La versión interactiva del filme más esperado del año

Por Durgan A. Nallar

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana... El desorden ha hundido a la República Galáctica. El sistema tributario de las rutas comerciales a los sistemas remotos está en conflicto. Esperando solucionar este asunto con un bloqueo de mortíferas naves de batalla, la avara Federación Comercial ha detenido todos los envíos dirigidos al pequeño planeta Naboo.
Mientras el Congreso de la República debate interminablemente esta alarmante cadena de sucesos, el Canciller Supremo ha enviado secretamente a dos Caballeros Jedi, guardianes de la paz, para resolver el conflicto...



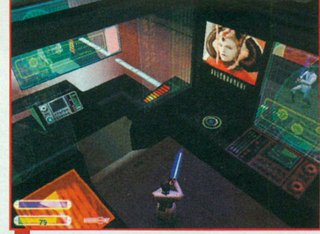
TPM es mitad aventura y mitad arcade. En la Argentina se publicará en castellano.

Finalmente la película se estrenó en los Estados Unidos el 19 de mayo pasado, y desde entonces millones de espectadores entran a los saltos a las salas de cine y salen saltando más alto todavía. Las opiniones son dispares, como siempre. A unos les gustó mucho, a otros sólo los divirtió, a algunos no les pareció nada fuera de lo común. Dicen que los actores son de piedra, o que Lucas les concedió menos importancia que a los efectos especiales. Dicen que Natalie Portman, en su papel de la Reina Amidala, comparte con Jar-Jar Binks, un actor virtual completamente generado por computadora, la gloria de ser los únicos que aportan algo de auténtica actuación profesional. Ya veremos.

XPC es el primer medio especializado del mundo en hacer un review de The Phantom Menace, el juego. Desgraciadamente, con ese fin algunos de nosotros tuvimos que resignarnos a perder la oportunidad de asistir al estreno en feliz ignorancia. Vimos, jugamos, transitamos la historia que veremos muy pronto en la pantalla grande. Por supuesto, nada diremos acerca de ella. Basta con la transcripción del principio, tomada directamente de los famosos prólogos espaciales de Lucas.

La fuerza de la luz

The Phanton Menace reparte aventura y arcade por partes iguales. Durante el juego estaremos viviendo las mismas situaciones que viven los personajes en la película. El argumento es lineal, pero con ramificaciones suficientes para que el jugador pueda apartarse de la trama principal y dedicarse a la exploración de problemas secundarios; por ejemplo, en Mos Espa hemos de encontrar un motor hiperlumínico necesario para escapar, pero antes de cumplir con nuestro objetivo tenemos la opción de ayudar a una mujer a encontrar a su hijo, tarea que más tarde nos reportará beneficios: en este caso concreto, que la mujer nos ayude a encontrar el motor. Big Ape Productions, la compañía que desarrolló el juego para



Los puzzles se orientan a la búsqueda de botones la mayor parte de la aventura.

LucasArts, lo diseñó así con dos fines: uno, que los fanáticos de Star Wars pudieran interactuar con los mismos elementos del filme; otro, que la existencia de misiones secundarias sirvieran para añadir variedad al juego y expandieran los conceptos originales. Fue una decisión correcta.

Casi todo el tiempo personificaremos a Obi-Wan Kenobi, y por momentos a Qui-Gon Jinn, a la Reina Amidala y al Capitán Panaka. Los Jedi luchan con sus sables láser, aunque pueden utilizar bombas térmicas, granadas eléctricas, pistolas, rifles y lanza





cohetes. Los sables tienen la propiedad de repeler el fuego del enemigo, siempre y cuando estemos de frente al disparo y presionemos Control justo en el instante adecuado. Combinando teclas se logran movimientos más complejos. No hay diferencias entre ambos Jedi, que tienen el poder de usar la Fuerza para empujar con un gesto a sus enemigos, o de convencerlos eligiendo las frases necesarias en los momentos de diálogo. A propósito de éste último, cada frase tiene su correspondiente audio y subtitulado en pantalla, como es tradicional en las aventuras de LucasArts.

Por otro lado, si el juego captura la belleza de los decorados y paisajes diseñados por LucasFilm, entonces no puede haber dudas de que el filme es de una puesta en escena soberbia. El buen gusto rebalsa de cada pixel del juego, en especial en los jardines de Theed y más tarde en la espléndida Coruscant. El paisaje es colorido y tan dinámico que nunca deja de sorprender. El interior de la nave donde da comienzo la historia está atiborrada de luces, monitores, puertas neumáticas y personajes. Los pantanos de Naboo parecen tener vida propia, con animales, peces y aves por todos lados, en medio de una vegetación exótica. La única excepción es Otah-Gungha, la ciudadela submarina hogar de Jar-Jar, el escenario menos elaborado de todos. El engine de Big Ape maneja texturas en 16 bits y efectos de luz obtenidos a través de aceleración gráfica bajo Direct3D, obligatoria para ejecutar el juego.

Cada capítulo termina con una escena de video renderizado que imita secuencias de la película, y el sonido, los efectos ambientales y la música original de John Williams aportan el condimento suficiente para recrear la sensación de que estamos inmersos en una historia de proporciones épicas. Lamentablemente, ay George, es solo una sensación pasajera.

La fuerza oscura

Big Ape ha fracasado en el aspecto básico de todo juego: su jugabilidad. The Phantom Menace tiene algunos buenos momentos, pero otros irritantes, de esos que hacen exclamar cosas impropias. El gran defecto es sin duda la perspectiva fija utilizada, que no podemos personalizar. Los personajes se ven desde lo alto, demasiado, limitando el campo visual. Es molesto no poder ver más lejos que a unos pocos pasos, girar una esquina y caminar tranquilamente hacia un ejército de robots federacionales porque no tenemos posibilidad de saber que están allí hasta que se nos echan encima, o pasar debajo de algo y no saber qué ocurre. Quienes se quejaban de la perspectiva adoptada por la serie Tomb Raider ahora van a dar alaridos. (Una recomendación: si lo van a jugar, averigüen qué significa "naughty naughty").



Escenas de video inspiradas en el filme sirven de transición entre un capítulo y otro.

Los puzzles, además, son absurdos, repetitivos y monótonos, del tipo "busque el botón"; pero también "busque el botón y repita cuatro veces". Algunos puzzles nos obligan a saltar con una destreza digna de una Jedi y, si fracasamos en el último segundo, hemos de repetir la escena (y de nuevo, y otra vez) porque no hay caminos alternativos. Si somos pícaros, por supuesto podemos usar la opción de salvado rápido. Pero Big Ape se preocupó también de que no podamos valernos del conocido recurso, al dejarnos sin la opción complementaria, la de cargado rápido. Para cargar una partida de salvado rápido hay que navegar por los menúes del juego y esperar a que el nivel se cargue de nuevo en memoria... así que, en definitiva, el jugador preferirá seguir saltando y cayéndose cinco o seis o diez veces, antes que pasar por todo ese trabajo. Y muchas veces los personajes se quedan trabados en bordes o columnas hasta que los liberamos a fuerza de maniobrar con los controles.



Epílogo

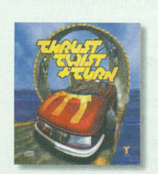
The Phantom Menace, el juego, es recomendable sólo para los fanáticos de Star Wars que ya hayan visto la película y quieran adentrarse en el universo renovado de la saga. Es un buen intento y es Star Wars, por eso le pusimos un puntaje relativamente alto. Los que no se sientan especialmente atraídos por el filme, pueden encontrar mejores productos que éste, no tan bonitos quizás, pero mucho más entretenidos.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Es la versión interactiva del Episodio I.
LO QUE SI: Gráficos, ambientación, detalles y efectos sonoros. El combate con sables láser. El recambio de personajes.
LO QUE NO: La perspectiva utilizada. Los puzzles. La obligación de repetir saltos. El sistema de salvado rápido. La historia (oops!). Jugarlo antes de ver el filme...

77%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Carts Entertainment Ltd. / Take 2
Internet: www.cartsgames.com/ttt.html
Requerimientos Mínimos: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.



Thrust, Twist 'N Turn

Una vertiginosa carrera (Bump!,Crash!) al estrellato



Por Sebastián Di Nardo

Continuando con la tan archiconocida fórmula del arcade de carreras sin sentido llega a nuestras pantallas Thrust, Twist 'N Turn. Siguiendo la línea utilizada anteriormente por Powerslide, Scars o Pod donde la calidad visual y el vértigo son los principales elementos.

Participar de carreras rodeadas por extraños parajes, montados en vehículos futuristas que flotan sobre la pista a una velocidad feroz, significaba hace un tiempo atrás, el éxtito asegurado. Hoy en día las cosas han cambiado un poco, y se necesita mucho más que eso para lograr las palmas del público. Thrust Twist'n Turn (TTT) sigue esa antigua línea tan desgastada, confiando en la buena calidad visual. ¿Vale la pena?

Vamos al Super Monza

TTT nos permite participar en carreras a altísimas velociodades, por increíbles pistas que son una especie de montaña rusa. Por momentos dudamos si estamos participando de una carrera viajamos en el tiempo y volvimos a montar el Super 8 volante del Italpark. Las opciones nos permiten participar de una carrera, torneo o carreras por tiempo, pero todos coincidimos en que sin duda la segunda opción es la más interesante. Podemos elegir entre 4 modelos de autos, cada uno de ellos será más dificil de conducir que el otro y todos tienen un corte netamente futurista. Luchamos por el podio contra nuestros adversarios a través de 8 complicadas pistas en una suerte de Tom Cruise futurista en Días de Trueno. Muchos efectos visuales y mucha velocidad, pero una conducción compleja a pesar de la simpleza de los comandos nos complican la existencia llevándonos a una frustración constante.

El hermano de Christine el auto maldito

Cuando la poca alegría que tenía TTT alcanzaba su esplendor, súbitamente nos dimos cuenta de que tendría su equivalente en desilusión. Mientras nos asombrábamos con bonitos escenarios, con pistas de curvas a noventa grados, vueltas tirabuzón y túneles bajo el agua, llegamos a la conclusión de que el comportamiento del auto no era el indicado. Hasta el más sencillo y lento de los mismos tiene una extraña respuesta a nuestro accionar, haciéndolo parecer un ser vivo que responde por sí mismo a cualquier estímulo para dejarnos hechos paté en la primer curva. La ecuación es muy simple, muchas curvas y autos con poco control equivalen a dolores de cabeza y frustración constante. Es como si el verdadero propósito de TTT fuera estrellarnos todo el tiempo en lugar de correr.

Brillanteces vs. errores

Sin duda alguna TTT tiene cosas que son realmente atractivas. El aspecto gráfico es entre ellas la que más sobresale, con sus intrincados recorridos que desafían las leyes de la gravedad y los impresionantes escenarios que recrean todo tipo de condiciones climáticas. Una verdadera lástima que a la velocidad que vamos no podamos apreciar con detalle dichas virtudes, peor todavía es que no haya una opción de replay.

Hay un leve intento de representar un poco de física, los autos chocan y vemos los cristales esparcirse por el aire, pero oh sorpresa! Los vehiculos no se abollan ni se afecta su performance.

La mayoría de los recorridos están repletos de curvas sin contensiones ni guardrails y suspendidas en el aire o sobre el agua y acabamos hechos polvo gracias al poco dominio del volante que nos permiten nuestros vehículos. Siempre que el auto se despista sale despedido acabando en una explosión mientras que lo interesante hubiera sido verlos chocar o caer en el agua.

¿Multiplayer? Presente, pero sin opción para internet, una pena.

Conclusión

¿Es suficiente para un arcade de carreras una buena sensación de velocidad y un buen aspecto gráfico? A veces si. Pero no es este el caso. TTT no es mas que otro clon de otros títulos como el Pod, Powerslide o Extreme G-2, y no presenta ninguna variante interesante. Todos los buenos intentos mueren a mitad de camino dejándolo como un plato de fideos con 2 salsas, con gusto indefinido. Need for Speed sigue en primer lugar en el podio dejando a Electronic Arts como el rey de la colina, pero la velocidad está y para cambiar un poco de aires TTT es una opción viable. Marche un tallarín mixto, frustraciones de por medio.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

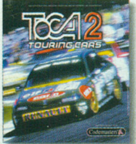
QUE TIENE: Un arcade de carreras de aspecto futurista.
LO QUE SI: Buen nivel gráfico, mucho vértigo y velocidad. Excelente diseño de algunas pistas y sus escenarios.
LO QUE NO: Autos muy rápidos e incontrolables en pistas con muchas curvas y sin contensiones. ¿Un multiplayer sin Internet?

67%


destiny
destiny d2
advanced joypad
• Pad de control de 8 direcciones
• 6 botones de acción independientes
• Funciones Turbo y Reset
• Emulación de Hat
• Driver de instalación incluído.
RECUPERA EL CONTROL
volante con pedales
• Cambios de velocidad tipo competición.
• 8 direcciones de control.
• 8 botones de acción.
• Pedalera con acelerador y freno.
black widow
• 4 botones de acción. • Disparo automático
• Hat digital de 4 direcciones.
• Control de acelerador y timón.
volante con pedales
FORCE FEEDBACK
Incorporates I-Force· Technology
• Realismo Total.
• Genera sensaciones físicas.
• 9 botones programables.
• Pad direccional de 8 vias.
• Pedalera con acelerador y freno.
NUEVO
MICRO BYTE S.A.
Paz Soldán 4975 • 1427 • Buenos Aires • Tel.:4553•7666 • Fax: 4553•9444



Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Codemasters*
Internet: *www.codemasters.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, placa de sonido, 55 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.*



Toca 2 Touring Cars

Code = Código. Masters = Maestros. O sea, ¡la alegría de vivir de la mano de los Maestros del Código!

Por Rodrigo Peláez

Codemasters lo hizo de nuevo: ya nos había hecho babear en 1997 con el Toca. Babeamos aún más cuando apareció el Colin McRae Rally. Y ahora, en 1999, todo es un hermoso mar de baba...



Tomemos al Toca original, agreguémosle mejores gráficos (sí-sí: mejores gráficos), una IA (inteligencia artificial) considerablemente superior, la licencia oficial del BTCC (Campeonato Británico de Turismo) que permitió recrear la temporada 1998, los pilotos oficiales de la categoría (Nigel Mansell, por nombrar alguno de los "peleles" que deberemos enfrentar), las 8 pistas correspondientes (¿les suenan Brands Hatch, Silverstone y Donnington?) y todavía no hablé de las titánicas bestias metálicas adoradoras del demonio conocidas en la tierra con los nombres de Audi A4, Ford Mondeo, Nissan Primera GT, Honda Accord, Renault Laguna, Peugeot 406, Volvo S40, Vauxhall Vectra, y varios juguetes más; mezclamos bien y ¿qué obtenemos por resultado?: probablemente el mejor arcade de autos de 1999.

Niños, pasen al asiento de atrás, abróchense los cinturones y canten conmigo: Toca2 nos ofrece una variada gama de delicias divididas en Campeonato (obviamente la modalidad de juego más completa y difícil). Desafío, Campeonato de coches support (el espectáculo antes del espectáculo; aquí encontraremos otros modelos como el Jaguar XJ220 o el Lister Storm, o los menos sofisticados Ford Fiesta), Carrera individual, Carrera contrareloj, Pista de prueba (otra opción interesante para ir puliendo nuestra conducción en distintos circuitos y terrenos), Partida en red (LAN o módem) y 3 niveles de dificultad (novato, estándar y experto).



Elijamos el tipo de competencia que elijamos, la calidad es una constante: A) Los gráficos: lo mejor del juego, con lujos tales como vidrios transparentes (en las repeticiones podemos observar cómo los pilotos se mueven al maniobrar sus vehículos, y cómo son afectados por las fuerzas G), fuentes de luz renderizadas en tiempo real (esperen a ver los reflejos de las luces sobre el asfalto mojado cuando compitan bajo la lluvia), un modelo de daños super elaborado (los parabrisas se rajan o directamente se rompen, las ópticas se hacen trizas, las puertas y los paragolpes se abollan o vuelan e infinidad de chiches visuales más) y otros detalles menores pero que valen la pena destacar, como la estela de agua que dejan los autos al transitar bajo la lluvia o los relámpagos. B) El sonido: si los gráficos fueran Batman, los efectos de sonido serían Robin, porque acompañan magistralmente todo lo que acontece en nuestros monitores: el retorcimiento del metal, los motores de los autos (con diferencias notables entre sí), los neumáticos chirriando o pisando la grava, los truenos, todo-todo está contemplado en pos de endulzar nuestros oídos. C) Las vistas: al igual que en el viejo Toca, podemos optar por cinco vistas diferentes (subjetiva del piloto, sobre el capot, desde la trompa, y dos en tercera persona que harán las delicias de los amantes del arcade). Cabe destacar que en la vista interna veremos el tablero con sus indicadores funcionando y los brazos del piloto moviéndose (¡no teman! al principio pueden resultar un tanto patéticos pero es cuestión de acostumbrarse). D) La IA: Codemasters se puso las pilas en este tema y

como resultado nunca más deberemos soportar a nuestros rivales intentar pisotearnos el techo cada vez que nos encontremos en su trayectoria. Por el contrario, intentarán superarnos como caballeros (sobre todo en las curvas). Eso sí, no se confíen porque todavía quedan sueltos algunos amantes del "frotamiento".

Y podría continuar con todo el abecedario, pero prefiero hacerla corta y agregar que la maniobrabilidad y el estilo de manejo cambian dependiendo del auto, la pista o las condiciones del tiempo; que es muy fácil salirse del circuito ante la menor distracción (los que hallan jugado al Toca saben muy bien de lo que estoy hablando); que contamos con unos hermosos boxes donde podemos optar por distintos tipos de neumáticos o por reparaciones provisorias y que podemos consultar una rica información acerca de las pistas (un detalle cool: mientras estudiamos los circuitos podemos recibir consejos de cómo tomar las curvas de los mismos), los coches y los pilotos que participan en las competencias. Existen además circuitos y vehículos secretos que se irán habilitando cuando logremos ganar en determinadas pistas y en determinados niveles.



El enmascarado aconseja...

Muchachos, les recomiendo que prueben este juego con un set de volante y pedales para apreciarlo en su totalidad (ojo, con el teclado no está nada mal tampoco). Por otro lado también les aconsejo que pongan especial atención a la hora de configurar sus vehículos (las categorías a modificar son frenos, alerones, caja de cambios y suspención) porque ahí se encuentra una de las claves para ser reconocido como el Meteoro barrial. Por último, siendo que el Toca2 es un arcade antes que un simulador, no entren en pánico pensando que estos setups son cosa de expertos en mecánica ¡No hay excusas para no matarse en la primera curva!



¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: El regreso de un clásico de la PC y la Playstation.
LO QUE SI: Los gráficos. El sonido. La interface. Los replays. Los tiempos de carga.
LO QUE NO: Los fondos chatos y poco trabajados (¿hasta cuándo amigos?). La dificultad en la conducción puede resultar irritante...

90%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *LucasArts / Microbyte*
Internet: *www.lucasarts.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166, 32 MB RAM, 188 MB libres, Windows 95/98, CD-ROM 4X, aceleradora gráfica, tarjeta de sonido.*



Star Wars Episode I
Racer

La prueba de que George Lucas está loco



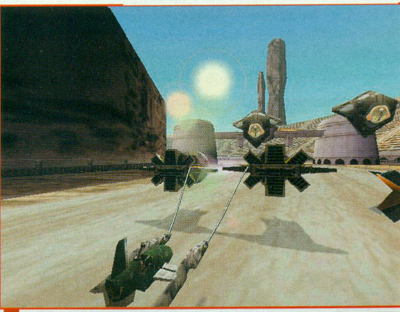
Por Durgan A. Nallar

***H**ace mucho tiempo en una galaxia muy, muy lejana... Por generaciones, el Circuito Galáctico de Podracing ha emocionado a los ciudadanos de los Territorios del Borde Exterior con su rápida y peligrosa competencia de vehículos de tierra equipados con propulsores y turbinas. En medio de los rufianes y la elite de jugadores, un campeón se destaca sobre el resto. Su nombre es Sebulba, un piloto astuto y cruel que utiliza cualquier medio con tal de ganar. Para desafiarlo, los mejores pilotos de Podrace se reúnen en el planeta desértico de Tatooine para participar en la legendaria Boonta Classic decididos a reclamar el título del más rápido corredor de Podracer de la Galaxia...*

Todos teníamos la cara de un rencoroso color rojo cuando terminamos de probar Racer en la LAN de la redacción. Todos estábamos calientes por más. Todos queríamos ver la Boonta Classic. Es que la enloquecida carrera a lomos de los bestiales podracers corta el aliento, acelera el pulso y desafía la neurona.

Los minutos que, al ver The Phantom Menace, nos van a parecer eternos mientras Anakin Skywalker corre codo a codo con Sebulba, se convierten en fracciones de segundo cuando somos nosotros mismos los que aceleramos al límite nuestras máquinas. LucasArts ha hecho un trabajo espectacular.

La característica más destacable de Racer es su velocidad. Como en el film, estas originales máquinas de competición llamadas podracers dan la impresión de que se desplazan a casi novecientos kilómetros por hora y apenas a un metro o dos del suelo. Curvas y contracurvas, saltos y golpes son el lugar común. La sensación de vértigo que provoca es inigualable, algo así como ir de pie en el carrito de una montaña rusa. Gritos, insultos, la fricción del viento, el clamor del público y el rugir de las gigantescas turbinas contagian al piloto de una fiebre difícil de aplacar si no es jugando ininterrumpidamente.



El engine renderiza a gran velocidad aún en máquinas con los requerimientos mínimos.

Los podracers

El diseño de los vehículos aparta a Racer de sus congéneres. Son carros tirados por turbinas, tres partes independientes que afectan la física del conjunto y dependen una de otra. Las turbinas flotan gracias a un primitivo sistema antigravitatorio y se encuentran enlazadas por un rayo tractor. El carro cuelga de ellas por medio de cables de metal. Los hay pequeños y maniobrables, grandes y rápidos. No todos tienen dos turbinas, algunos cuatro, más diferentes formas de carro, realmente inconcebibles para alguien cuerdo. Desde luego, estamos hablando de vehículos hechos por alienígenas y para alienígenas, imposibles de pilotar por los humanos, a excepción de Anakin. Tienen varios sistemas y subsistemas posibles de mejorar. Luego de cada carrera recibimos un premio en "Truguts" que podemos utilizar para comprar repuestos y piezas de maquinaria. Por ejemplo, adquiriendo un mejor equipo de enfriamiento para las turbinas estaremos en condiciones de exceder el límite de aceleración normal durante unos segundos; no demasiado (esto depende de la calidad del sistema), a riesgo de que las turbinas estallen en llamaradas y vayamos dando trompos al suelo. Las piezas pueden comprarse a Watto, un mercader volador y carero; aunque lo mejor es buscar en el depósito de chatarra las piezas que podemos arreglar con ayuda de hasta cuatro anticuados robots que salen 1000 Truguts cada uno, pero valen el gasto. Las piezas son generadas al azar luego de cada carrera, y es una excelente forma de conseguir a bajo precio los fierros necesarios para equiparnos. Si no lo hiciéramos, no habría forma de vencer a Sebulba. Esto



La física de los podracers aporta originalidad al género. Son máquinas raras, raras.



Se puede inspeccionar los vehículos metro por metro. Son completamente tridimensionales.

resulta frustrante porque torna más difícil al juego de lo que ya es al correr. La administración el dinero obtenido es primordial; ya dijo Darth Maul que el ahorro es la clave del éxito.

Los podracers responden muy bien a los controles: pueden acelerar, frenar, derrapar y volcarse de lado para dar curvas pronunciadas y colarse por las grietas, aberturas, aspas de ventiladores o canales de lava. Las posibilidades de estos movimientos son el ingrediente secreto de Racer. Desafortunadamente, no hay forma de controlar cada turbina con su propio joystick, como en principio había prometido LucasArts. De todas maneras, la sensación de que las turbinas tironean de los controles, como auténticos caballos romanos de sus riendas, sigue estando presente.

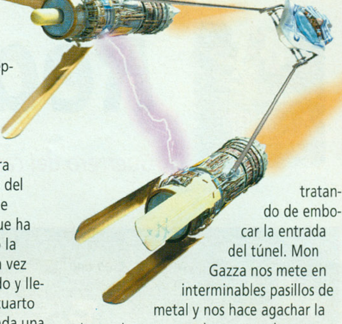
Las pistas

El laboratorio de LucasArts ha tomado del Episodio I la secuencia de podracing y ha expandido el concepto para entregarnos un juego furioso y adictivo en extremo. En el filme la carrera se produce a través del desolador paisaje de Tatooine, escena que ha sido recreada como la final del juego, una vez que hayamos corrido y llegado al menos en cuarto o tercer lugar en cada una de las veinticuatro pistas anteriores. Cada pista se ambienta en un planeta diferente. La primera es en Tatooine, pero en un circuito simplificado que sirve como entrenamiento. Mon Gazza y Aquilaris, los mundos que albergan las segunda y tercer pistas, incrementan un poco la dificultad al obligar al jugador a colarse por aberturas cada vez más estrechas, que tienen además la mala idea de cambiar de orientación cuando estamos a metros de la catástrofe. Las pistas quinta, sexta y séptima amplían los recorridos con rutas alternativas y atajos. Hasta aquí estábamos en el circuito Amateur. A continuación nos encontraremos con otras tres categorías: Semi-Pro, Galactic e Invitational, que gradualmente crecen en complejidad y extensión.

Cada vehículo tiene distintas características; debido a esto, las diferencias entre los circuitos hacen necesario elegir con cuidado el podracer que correremos. Si bien comenzamos el juego pilotando la máquina de Anakin, pequeña y ligera, hay otras disponibles y, a medida que ganemos carreras, habrán cada vez más, además de habilitarse nuevos recorridos.

El podracer de Sebulba (el corredor más rápido de la galaxia) es el único que posee armas. ¡Hay que tener cuidado cuando se lo enfrenta!

El diseño es magnífico, cada pista tiene algo que la vuelve única, que nos hace encoger los dedos de los pies. Ando Prime, por ejemplo, posee largos recorridos sobre nieve, túneles excavados en el hielo y un traicionero lago congelado: mientras nuestro podracer resbala y resbala, nosotros nos deslizamos de la silla



tratando de embocar la entrada del túnel. Mon Gazza nos mete en interminables pasillos de metal y nos hace agachar la cabeza al pasar entre las orugas de una grúa. Atravesar los tubos de gravedad cero sembrados de rocas al azar y tal vez de uno o dos gusanos gigantes también produce escalofríos y más de un choque descomunal. Es frecuente que en la segunda vuelta de cada circuito aparezcan también nuevos atajos que podremos tomar, a veces ganando preciosos metros a los demás pilotos. No siempre, sin embargo, los atajos sirven para ganar distancia; es preferible ir a lo seguro porque el tiempo apremia, y la inteligencia de los otros pilotos no se puede subestimar. Basta con equivocar el rumbo o estrellarnos un par de veces para que ya no podamos dar alcance a los demás. En este caso, es mejor reiniciar la carrera sin terminarla para asegurarnos de obtener el primer puesto, caso contrario estaremos perdiendo los Truguts imprescindibles para la final de Tatooine. Es así de difícil. Además de rápidos e inteligentes, los pilotos gritan obscenidades (en la redacción estamos seguros de que son obscenidades, aunque no se les entiende nada) y nos tiran sus podracers encima para sacarnos de carrera. Peor es Sebulba, claro. Su vehículo es el único equipado con armas... ya lo van a odiar como nosotros.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Las carreras más rápidas de la galaxia.
LO QUE SI: La velocidad de locos. El vértigo. Las pistas. Los controles. Las mejoras a los podracers. Hasta 8 jugadores pueden competir vía IPX (en red es espectaculaaar).
LO QUE NO: Hay que tener un buen podracer en las pistas finales, contra riesgo de frustrarnos. Las explosiones no tienen Fuerza. No es posible jugar por Internet. En red no se puede utilizar un podracer personalizado como había prometido LucasArts.

93%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *BeyondGames / Accolade*
Internet: *www.beyondgames.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, 100 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.*

Redline

Guerrero del camino



Por Durgan A. Nallar

Diez años después de Battle Wheels, del que unos pocos entusiastas de Atari se acordarán, Beyond Games y Accolade nos obsequian con un producto del mismo estilo pero acorde a la actual tecnología. Redline nos deja subir a vehículos armados hasta las ruedas y conducir por caminos, ciudades y desiertos atravesando miembros de la banda rival como si fueran manteca. Lo bueno del caso es que no sólo nos deja subir, también podemos bajarnos y salir corriendo y a los tiros.

Redline aporta algo de originalidad al mundo de los arcades 3D, presentándonos un producto muy bien elaborado que ningún fanático del género debería pasar por alto. Este es uno de los pocos FPS que mantienen un argumento interesante a lo largo de todo el juego. Su mayor fuerza reside en la acertada conjunción de dos géneros prácticamente diferentes, como son el combate con vehículos y la acción en primera persona.

El Apocalipsis

Apenas comenzado el nuevo milenio, esto es, más allá de 2001, se descubre que durante el siglo XX un científico de nombre Reich ha desarrollado una forma de energía inagotable denominada "orgone"; pero las corporaciones petroleras se ocuparon de ocultarlo. Los ambientalistas se rebelan contra la industria del combustible y se desata el caos. Casi extintas, las corporaciones juegan su última carta en pos de recuperar el poder ostentado hasta entonces. Bombardean con poder atómico a la luna, haciéndola estallar y obligando a la población mundial a encerrarse en los domos herméticos de las corporaciones para resistir los cambios del clima, aunque muchos deben quedarse en el exterior. La humanidad se divide en dos capas sociales. Con el tiempo, los habitantes de los domos desarrollan el gusto por las luchas entre gladiadores del exterior a bordo de poderosos vehículos. Los que viven afuera, a su vez, forman pandillas rivales que participan en las batallas con el único fin de sobrevivir y, tal vez, acabar con alguno de los habitantes de los domos...

En el mundo del exterior no hay leyes. El más respetado es el que posee el vehículo más poderoso. Las máquinas importan más que las personas. Nosotros estaremos haciendo el papel de un nuevo integrante de La Compañía, una de las pandillas que tiene como principal rival al grupo de los Red Sixers, unos tipos de piel roja que nos molestarán durante todo el juego. Nuestro objetivo es ganarnos el respeto de la banda y cumplir con sus objetivos. En el final del juego, seremos nosotros quienes demos las órdenes.

Al volante

La acción en Redline se desarrolla en dos terrenos: por un lado a bordo de cualquiera de más de 14 vehículos, bien diferentes entre sí, la mayoría autos, aunque hay hovercrafts, motos y tanques a lo largo del juego; por el otro, a pie cuando los abandonamos. La transición entre ambos modos es suave y, principalmente, necesaria. En esto es en donde Redline se aparta de los arcades 3D tradicionales.

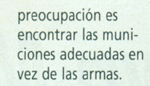
El control a bordo de los vehículos necesi-



ta aprendizaje. El mouse se utiliza para girar, pero también permite apuntar la mira del arma principal. Hay que aprender a derrapar y disparar con los cañones laterales y traseros, lo cual implica dominar un buen número de teclas al unísono. Sin embargo, conducir y luchar en Redline, una vez que se le tomó la mano, es de lo mejor y más entretenido. Se combate contra otros coches blindados y contra los pandilleros rojos, a quienes no parece preocuparles mucho ser arrollados por bestias metálicas como nosotros. Se puede ver desde atrás de los vehículos o desde la cabina. Cada uno viene equipado con un par de armas distintas, que van desde ametralladoras y cañones de plasma -hay 50 diferentes- hasta la última y mejor de todas, la EMP (Electro-Magnetic Pulse), capaz de arrancar de un vehículo a su ocupante y, de paso, convertirlo en una lluvia de chorizos.

A pata

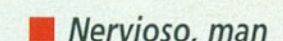
Cuando estamos a pie tampoco hay problemas con los controles, que son los mismos de siempre: se puede correr, saltar, esquivar disparos, etc. En cuanto a las armas, tenemos una sola (cada pandilla tiene la propia); pero se trata de un rifle transformable, excelente, que adopta la forma de escopeta, ametralladora, lanza cohetes o sniper. La



preocupación es encontrar las municiones adecuadas en vez de las armas.

No todas podían ser buenas, y aquí es donde nos vemos obligados a bajar el puntaje de este review: el combate a pie no tiene la misma fuerza que el combate a bordo de los vehículos. Beyond Games se quedó corta. El problema reside estrictamente en la defectuosa Inteligencia Artificial de los enemigos. Son fáciles de tumbar con dos o tres tiros bien puestos, y no hay modo de que puedan hacernos frente si sabemos rodearlos con el dedo hundido en el gatillo. Muchas veces se quedan inmóviles mientras los dejamos como un tomate reventado.

Nervioso, man



Son pocos los juegos capaces de hacernos poner de pie en nuestros asientos. Redline es uno. El corazón se nos paraliza en el momento en que abandonamos el coche, porque entonces somos increíblemente vulnerables. La distancia que recorremos a pie, por corta que sea, siempre es bajo una feroz lluvia de balas y evitando ser arrollados por los Red Sixers, que manejan como verdaderos locos. Y el juego está pleno de oportunidades para abandonar la seguridad de nuestro coche. A veces tenemos que entrar a un lugar, o salir para abrir una puerta y regresar a salvo, o cambiar por un vehículo menos dañado. En otras misiones es peor, por ejemplo cuando tenemos que impedir que despegue un avión o cuando hay que llevar un coche con una bomba de tiempo al interior de un reactor y salir rajando antes de que estalle. Las misiones de Redline son variadas e interesantes, complementadas con secuencias -un poco pesaditas- generadas por el mismo engine, en las cuales nuestro jefe nos da instrucciones. Una





de las misiones avanzadas nos llevará al Area 51, donde nos las veremos con unos aliens con muy pocas pulgas.

En multiplayer es una maza, porque entonces desaparece el único problema que acusamos: ningún algoritmo ni script puede compararse a la inteligencia de nuestros amigos de carne y hueso. Además, es sabido, ellos también atropellan como locos. El arma primaria del modo a pie, en multiplayer, tiene la capacidad de transformarse en una especie de mini-helicóptero. ¡No dejen se probarlo! Soporta hasta 12 jugadores vía LAN y vía Internet, aunque es imposible jugarlo en M-Player, el server de Accolade.

Deadalus

Beyond Games desarrolló su propio motor, llamado Deadalus Engine, y es verdad que hizo un trabajo estupendo. Gráficamente, Redline tiene cuanto efecto lumínico se le busque, además de contar con texturas de alta resolución. Puede manejar niveles inmensos y de gran complejidad. De hecho, el juego presenta una de las mejores ambientaciones del género. ¡Los Red Sixers explotan después de muertos, y los vehículos vuelan como fuegos de artificio! Los efectos de sonido, por otra parte, son espectaculares. En suma, pandilleros, Redline vale lo que cuesta. Es una compra asegurada.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Acción super intensa, para sentirse Mad Max.
LO QUE SI: Gráficos y efectos de sonido. El combate con vehículos. Tensión al cambiar de coche.
LO QUE NO: El combate a pie resulta mediocre. La IA de los enemigos necesita mejoras. Cuesta dominar los controles tras el volante.

80%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Angel Studios / Microsoft
Internet: www.microsoft.com/games/midtown
Requerimientos Mínimos: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, 185 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.

Midtown Madness

Mi Chicago de juguete

Por Sebastián Di Nardo

Angel Studios intenta acercarse con Midtown Madness al éxito logrado por Electronic Arts el actual emperador del deporte. Una mezcla de Need for Speed con una pizca de Destruction Derby son los ingredientes que conforman esta titánica hazaña que recrea casi a la perfección las calles de la ciudad de Chicago. Demos un paseo.

Como muchas veces sucede, los mejores títulos aparecen sorpresivamente. Midtown Madness llegó y tiene toda la intención de quedarse entre nosotros por un buen tiempo. Nuestras plegarias fueron oídas y un buen competidor ha surgido para pelear el primer puesto de los simuladores de autos. Velocidad, acción y reflejos en una impresionante reproducción de la ciudad de Chicago que nos congeló la sangre.

Después de una instalación completa de MM para lograr la mejor performance posible, el menú inicial se descubrió para dejarnos ver las primeras opciones. Desesperados por descubrir las bondades que nos ofrecía, optamos por Quick Race, elegimos el nuevo Wolkswagen Beetle (escarabajo) y nos encontramos en medio de las calles de la ciudad. Por primera vez nos sentimos dentro de un juego que parecía realmente vivo. Las calles, los edificios, semáforos en las esquinas, el tránsito que circula por las calles como sucede habitualmente, y peatones caminado por las veredas despreocupadamente, sin pensar en lo que estaba por ocurrir.

La luz se pone en verde y la alocada carrera a través de la ciudad comienza. ¿El objetivo? Atravesar por una serie de checkpoints ubicados en distintos puntos de la ciudad, intentando llegar al final en primer lugar. Lo interesante es que podemos elegir el camino que más nos guste ya que no es un circuito delimitado, y podemos aprovechar cualquier atajo para lograr la victoria. Si queremos atravesar por un parque para cortar camino, podemos hacerlo y si queremos doblar 2 cuadras antes, también. Por supuesto al correr en una ciudad, se nos presentan todo tipo de obstáculos, congestionamientos de tránsito, choques y policías que intentarán detenernos por comenter infracciones en nuestra salvaje maratón automotriz. Para todos los que vieron las alocadas carreras de Bruce Willis y Samuel Jackson en Duro de Matar 3... esa es exactamente la sensación que se siente, la adrenalina fluye por nuestras venas.





Una vez aplacada la exitación inicial, comenzamos a examinar cuidadosamente las opciones que nos ofrece el single player.

Oh no el semáforo está en rojo...Crash!

El menú single player nos da 4 opciones:

- **Cruise:** nos deja conducir libremente por la ciudad, para admirar los paisajes. No hay límites de tiempo y si el auto se destruye se restaura automáticamente. Ideal para observar todos los detalles que pasan desapercibidos en medio de una carrera, y el comportamiento de sus habitantes.
- **Blitz:** Carrera de checkpoints, por tiempo y sin competidores.
- **Checkpoint Race:** corremos contra 7 adversarios en una desesperada lucha por llegar en primer lugar. No tenemos límites en nuestro recorrido y la ciudad estará repleta de tránsito.
- **Circuit Race:** una carrera contra nuestros adversarios dentro de un circuito delimitado. No hay tránsito.

A pesar de que todas las modalidades tienen su atractivo, la más interesante y completa es Checkpoint race, cuyas desventajas de tráfico además de ser nuestro peor enemigo pueden ser utilizadas a



conexión serial, modem to modem y (gracias a Dios) soporte para internet por medio de MSN Gaming (Microsoft Network Gaming Zone). Punto a favor: podemos chocarnos y destruirnos entre nosotros a gusto. Punto en contra: no hay tráfico ni peatones en modo multiplayer. Una lástima.

nuestro favor. Basta un pequeño topetazo a un automovilista desprevenido para lograr un choque y producir un embotellamiento digno de la 9 de Julio a las 10:30 de la mañana, obligando a los competidores que nos pisan los talones a tomar un camino alternativo mientras nosotros nos reímos y tomamos ventaja. El error más ínfimo puede incrustarnos en una pared destruyendo nuestro auto casi por completo y haciéndonos perder un tiempo preciado, dejándonos en unos segundos en último lugar con el rótulo de perdedores.

Los autos y el modo multiplayer

MM cuenta con un total de 10 vehículos. 5 de ellos están disponibles desde el inicio y los restantes los obtendremos a medida que completamos los circuitos. Los modelos se realizaron con detalladas texturas que en su máximo nivel de detalle reflejan en su chapa lo que los rodea. Desafortunadamente las cabinas no estan hechas en 3D y donde estan los vidrios sólo vemos una textura del interior.

Cada uno de ellos tiene sus ventajas, cuanto más rápidos y maniobrables, menos durabilidad tienen. En el caso del Panotz, la velocidad final nos sacará de muchos apuros, pero bastan un par de golpazos para quedar fuera de la carrera con una frustración entre los dientes. Por el contrario, la Pick-up Ford F-30 soporta un mayor número de colisiones, pero una vez que perdamos la delantera será casi imposible recuperarla.

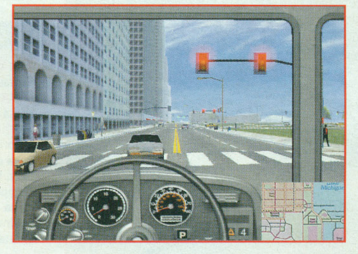
El modo multiplayer, tiene todas las opciones necesarias para hacer nuestra alegría completa. Ipx, Tcp/ip,

La ciudad viviente

No cabe duda de que el punto más fuerte de MM es la vida independiente que lleva esta inteligentísima recreación de la ciudad de Chicago en miniatura. Señales de tránsito, bancos, puestos de diarios, tachos de basura, semáforos, tránsito y peatones. Quizás la mejor manera de observar estas delicias es utilizando la opción Cruise.

Para nuestra sorpresa al detenernos en un semáforo un conductor desatento chocó por detrás al auto que estaba parado a nuestra derecha. Inmediatamente se oyó la bocina y el grito desesperado del damnificado: ¡Ey you maniac! (Ey maniático). Lo más extraño fue que en el momento del choque los peatones que caminaban por la vereda corrieron como desaforados a protegerse, pero más que correr fue como si se teletransportaran. La velocidad con la que corrieron nos recordó a aquel superhéroe llamado Flash, realmente más veloces que un relámpago. Olvidando el incidente, doblamos y nos detuvimos a pocas cuadras en otro cruce y volvimos a sorprendernos cuando el auto que estaba adelante tenía la luz de giro (si señores LUZ DE GIRO) y al cambiar la luz dobló prolijamente como un adolescente rindiendo examen para sacar su registro de conducir.





La desilución volvió a tocar a nuestra puerta cuando un patrullero nos pescó cometiendo una infracción. Curiosamente no paran de perseguirnos, y en lugar de detenernos y multarnos, nos chocan constantemente y la única forma de detenerlos es golpearlos hasta inutilizar su auto. Un claro ejemplo de violencia policial. Muy raro. Fue entonces cuando decidimos investigar a fondo a los peatones que no sólo parecen corredores olímpicos sino que además efectúan cualquier tipo de pirueta para escapar a nuestro paragolpes. Peor aún, intentamos aplastarlos contra la pared, y oh sorpresa son indestructibles. Evidentemente a Microsoft no le gusta la violencia y la sangre.

Finalmente la alegría estuvo de vuelta cuando chocamos con un Taxi y su conductor (aparentemente un latino) nos gritó en un castellano limpio y perfectamente audible: ¡Quítate estúpido!

En conclusión

Definitivamente un acierto de parte de Angel Studios y Microsoft. Aplausos para los muchachos.

A pesar de los policías nerviosos y los atléticos superpeatones, un refrescante simulador de autos. Cuidado Electronic Arts, Microsoft esta aquí.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de coches en un entorno realista.
LO QUE SI: Los autos y el excelente entorno que han recreado en esta reproducción de Chicago es la envidia de la competencia.
LO QUE NO: Extraño comportamiento de los patrulleros y los peatones. Multiplayer sin tráfico ni peatones.

89%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Infogrames Entertainment
Internet: www.infogrames.net/silver
Requerimientos Mínimos: Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, placa de sonido, 160 MB libres en el disco rigido, Windows 95/98.



Silver

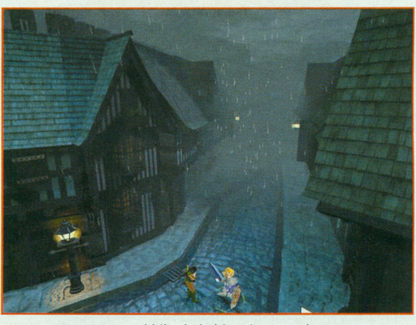
Plata tirada

Por Durgan A. Nallar

En el extenso Reino de Jarrah, el tirano Silver ordena el secuestro de todas las mujeres en edad de procrear. Peor todavía, el hijo del viejo verde se ocupa de raptar también a nuestra esposa. Enseguida nos enteramos de que hay ocho orbes mágicos que quiere Silver. ¿Y qué tienen que ver las chicas con eso? El abuelo se pone como loco. La ciudad parece silenciosa sin el habitual parloteo femenino. Es evidente que se necesita un héroe que ponga las cosas en su lugar. Aunque, hmm, si lo pensamos mejor...

Silver intenta ser un juego de rol con reminiscencias a Final Fantasy VII, pero falla al pasar por alto la profundidad que caracteriza a los clásicos, en los cuales la interacción con los personajes y el desarrollo de sus características no solo acompañan sino que complementan la historia. Hay muchísimo potencial en Silver que no ha sido aprovechado y que le quita la oportunidad de estar entre los grandes, lamentablemente. De todas maneras, se trata de un esfuerzo en la dirección correcta. Las primeras horas con Silver producen una adicción atractiva y el sentimiento de que se está ante un juego excelente; pero a medida que el juego avanza nos damos cuenta que no hay cambios significativos, excepto en la diversidad de escenarios, eso sí, plenos de una singular belleza.

El juego se desarrolla en una perspectiva dinámica, con los personajes vistos desde diferentes ángulos y distancias. Los fondos son pinturas semi estáticas, a veces con efectos climáticos como lluvia o nieve; los personajes y objetos han sido construidos en tres dimensiones, bien animados y superpuestos sin problemas en el paisaje. El sistema de control es siempre el mismo: los personajes caminan hacia donde hacemos clic con el mouse, o corren si hacemos doble clic, teniendo la posibilidad de ejecutar determinadas acciones cuando el puntero cambia de forma, por ejemplo hablar con alguien, abrir una puerta o atacar. Haciendo clic sobre un personaje de nuestro grupo, que puede formarse como máximo por tres integrantes aunque haya otros disponibles, se activa un menú con distintas opciones que, a su vez, despliegan un submenú; desde allí se puede cambiar de arma y armadura, lanzar un hechizo, usar un objeto del inventario o acceder al mapa del juego. Las cosas que compremos no se pueden vender, y permanecen para siempre con los personajes. Por desgracia, la interacción con los miembros del grupo es casi nula, salvando sus breves presentaciones; lo mismo ocurre con aquellos que pueblan ciudades y bosques, apenas se puede hablar con uno o dos. Algunos cumplen la tarea de darnos información necesaria, pero no se repiten a sí mismos una vez que lo hicieron, por lo que resulta imprescindible prestar atención hasta al mínimo detalle. Esto nos lleva a otro problema: el sistema de grabación del juego es al estilo consola; tenemos que esperar la aparición del Cronista, lo cual ocurre una sola vez cada tanto. Si perdemos el hilo de la historia y ya salvamos, no queda otra solución que rondar el nivel hasta el cansancio. Tampoco hay un diario de tareas. La historia es lineal, absolutamente; hay serias probabilidades de aburrirse dando vueltas sin nada que hacer.





En cuanto al combate, ejecutado en tiempo real, cuando nos enfrentamos a uno o dos enemigos resulta original y divertido. Si estamos armados con espadas, según cómo desplacemos el mouse se consiguen diferentes tipos de ataque y bloqueo. Pero si los malos son muchos, el combate se reduce a un frustrante revoleo de armas; esto no sería tanto un problema si no fuera que la inteligencia del grupo es nula: ayudan a atacar al primero, pero después se quedan inmóviles mientras nosotros luchamos con el resto de las hordas de Silver o ellos mismos son el blanco. En tal caso, se conforman con dar un pasito atrás.

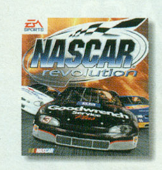
¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un RPG con reminiscencias a Final Fantasy VII.
LO QUE SI: Gráficos alucinantes. Buena música. La primeras dos horas de juego.
LO QUE NO: Ausencia de profundidad en la historia. Poca interacción con los personajes, nada con el entorno. Confuso sistema de combate. Mala IA. Pésimo sistema de grabación. Tiempos de carga elevados. Engine inestable. El final.

48%

PROMEDIO 67%

Ficha Técnica
Compañía / Distribuidor: *EA Sports / Microbyte*
Internet: *www.nascarrevolution.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.*



Nascar Revolution

Girando por los Estados Unidos



Por Pablo Benveniste

Una de las clásicas categorías de automovilismo estadounidenses vuelve a nuestras pantallas, esta vez de la mano de un especialista en deportes. Se trata de Electronic Arts, quien ha demostrado que su sello también puede estar en los rápidos óvalos norteamericanos.

Los juegos de EA Sports siempre suelen tener ese toque por el cual parecería que en vez de estar ante un monitor, se está frente a un programa deportivo de televisión. Por eso, en Nascar Revolution visitaremos a bordo de nuestro bólido a los diecisiete circuitos oficiales del campeonato a lo largo de casi todo el territorio estadounidense y en un entorno típicamente norteamericano. Cada carrera estará protagonizada por todos los actuales corredores y sus respectivas máquinas de entre los cuales deberemos elegir a quién personalizar.

Nascar es una categoría que principalmente corre en circuitos ovalados, lo que no quiere decir que todos los autódromos sean así. En realidad son catorce óvalos en comparación a tres circuitos más lentos y rebuscados, pero aún así significa variar un poco y acostumbrarse a ir más despacio.

En el menú principal de Nascar Revolution, las opciones no salen de lo común. Se puede correr una carrera sola o bien participar en toda la temporada. También están las alternativas multiplayer para correr una carrera o integrar una liga y por último la posibilidad de conocer información sobre todos los corredores del campeonato.

Ya sea al encarar una carrera individual o un campeonato entero, Nascar Revolution brinda muchas opciones para modificar las características de las carreras. Aparte de alterar la cantidad de vueltas y de autos compitiendo, se puede optar directamente por configuraciones predeterminadas tipo arcade o simulación. Si lo que se prefiere es personalizar a gusto, la opción custom se encargará que el comportamiento físico de nuestro auto y la inteligencia artificial del resto de los competidores, sean tan ficticios como se desee.

Obviamente no pretenderán que toda esta libertad de acción se dé a lo largo de cada una de las carreras de la temporada. Como es debido, todos estos factores deben ser fijados con anterioridad al inicio del torneo. De todos modos ya habrá bastante de qué preocuparse antes de cada carrera, porque poner a punto a este tipo de autos no es cosa fácil. Nascar Revolution permite personalizar hasta el último detalle (como la relación de los cambios, la distribución de peso, ángulo del alerón, presión en las ruedas, etc.) antes de la largada.

Jugando con el máximo nivel de realismo, llegar a un buen desempeño en las carreras implica haberse familiarizado antes, jugando casi como si fuera un arcade. Sucede que debido a la poca sensación de velocidad que tiene Nascar Revolution, es muy fácil perder la noción y, usualmente, se suele creer que se va lento cuando en realidad se está circulando más rápido de lo debido. Igualmente siempre están los brutales pero infalibles impactos contra los muros de contención que se encargarán de demostrar que todavía hay que practicar. Algunos jugadores también pueden llegar a sentirse molestos con Nascar Revolution cuando deseen ingresar a boxes, circular vueltas previas o respetar las banderas amarillas, y no puedan evitar que la computadora tome el control del auto.

Gráficamente, Nascar Revolution sobresale por la calidad de los autos. Los daños en las distintas partes, la amortiguación de las ruedas, la calidad de los interiores y los reflejos en la lustrosa carrocería dan gusto. Las texturas no omiten ni una propaganda y están hechas tal cual lucen los verdaderos autos. Salvo un muy lindo cielo con nubes dinámicas, el escenario de los autódromos deja mucho que desear. Esto es causado principalmente por la mala calidad de las imágenes en 2D (con el espesor de una hoja de papel) que representan a los espectadores de las tribunas y a los vehículos estacionados en la periferia del circuito. Otro aspecto que podría haberse mejorado (sobre todo luego de haber visto a los jugadores de la serie FIFA, NBA, etc.) es la pobre calidad del piloto y las personas del equipo de boxes.

La calidad del sonido del auto no es mala, pero sí poco realista. Las voces de los relatos y directivas de boxes son mejores pero a la larga terminan siendo muy repetitivas. La música, por medio de pistas de audio, acompaña siempre y ambienta muy bien incluso durante las carreras.

Con práctica y tiempo, Nascar Revolution puede resultar muy divertido. Ahora que advertidos queden los poseedores de computadoras menos potentes, porque correr a la par de otros cuarenta y dos, cada uno con tan buen nivel visual, tiene su precio.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un simulador de Nascar con varios niveles de dificultad.
LO QUE SI: Los gráficos de los autos. El modelo de daños. Circuitos, autos y corredores oficiales. La música.
LO QUE NO: Los escenarios. El sonido de auto. Poca noción de velocidad. La inteligencia artificial.

67%

Virtua Deep Sea Fishing



La mejor forma de pescar en grande sin moverte de tu casa

Por Sebastián Di Nardo

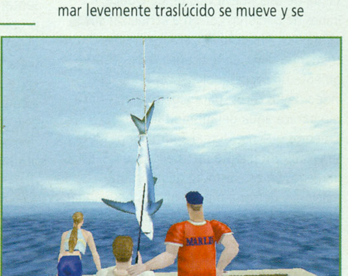
Una división creada en Interplay exclusivamente para deportes intenta competir con EA Sports. Algunos de sus títulos son interesantes por su frescura. Este es el caso de Virtual Deep Sea Fishing.
Interplay Sports se las arregla, por medio de un modesto engine gráfico, para llamar nuestra atención.

VDSF nos ofrece en la modalidad single player la posibilidad de pescar tranquilos y por amor al deporte o competir en un Torneo en Multiplayer. Si optamos por la primera podemos elegir una de las areas destinadas y sin límite de tiempo, para probar nuestra pericia con el reel. Según el área que hayamos elegido, nos enfrentaremos al poder de enormes escualos que parecen salir de una película de Spielberg o a violentos peces espada que saltan y se contorsionan en el aire tratando de escapar de la fuerza de nuestra caña.

En el modo multiplayer, podremos enfrentarnos en un torneo a algún amigo por medio de una conexión serial si estamos en la misma habitación, o módem a módem si la distancia nos separa. De la misma manera tenemos una opción IPX para una red local o TCP/IP para internet, ambas nos dejan participar en partidas de hasta 8 jugadores.

El difícil arte de la pesca

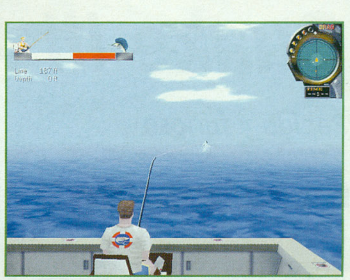
Para muchos de nosotros la pesca puede ser un deporte aburrido, donde las esperas en silencio en un bote y el movimiento del agua pueden producir efectos colaterales, que nos hacen cuestionar severamente si queremos invertir nuestro preciado tiempo en dicha empresa. Amiguetes...gracias a la tecnología e Interplay Sports, estos inconvenientes se han solucionado permitiéndonos hacerlo desde la comodidad de nuestro hogar.



Aún asi la dificultad y espectacularidad está bastante bien reflejada, pero probablemente solo sea bien observada y halagada por expertos pescadores. Desde la elección del bote hasta la selección de los anzuelos y carnadas. Cada pequeño detalles está contemplado, podemos aplicar mayor tensión a la línea o aflojarla para que no se corte con los violentos tironeos de los grandes peces. Para extraerlos del agua una vez que muerden la carnada, todo se reduce a 2 movimientos: moviendo el mouse en círculos nuestro pescador tira hacia atrás y con el botón izquierdo recoge la línea. Hasta aquí todo parece fácil, pero tenemos que tener en cuenta que los peces se defienden y cuanto más grandes son más tiran y se mueven. Es imprescindible estar atento a la tensión de la línea para evitar que se corte y a los cambios bruscos de dirección de nuestra presa, es conveniente seguirlos para evitar que se escapen de nuestro implacable anzuelo.

A cualquier rancho le ponen vidrios

Ningún simulador de pesca hasta la fecha utilizó un engine 3D y mucho menos placas aceleradoreas... hasta hoy. La pregunta es: ¿era necesario? Puede que no, pero que se ve bien, se ve bien. Vemos a nuestro pescador estrella desde una cámara ubicada a sus espaldas, y lo vemos forcejear y tironear intentando capturar a su presa, el mar levemente traslúcido se mueve y se



pierde en el horizonte con el cielo en una tímida neblina. Desgraciadamente no utilizaron una cantidad de polígonos respetable, por lo que el pescador parece hermano de un muñeco de pruebas (dummy). El agua aunque con mínimos cambios continúa con la misma textura que vienen utilizando desde el Carmaggedon, afortunadamente además de su traslucidez tiene movimiento. A pesar de esto VDSF es el mejor simulador de pesca hasta el momento, que intenta renovar el estilo y sienta un buen precedente para sus sucesores que esperamos sigan el ejemplo.

Conclusión

Aunque a los amantes de la acción les produzca somnoliencia, VDSF es una excelente alternativa, una atracción fabulosa para los pescadores expertos. Lo interesante es que es el candidato ideal para atrapar a jugadores ocasionales. Para quien tenga ganas de aventurarse en un juego de pesca, no esta mal... NADA MAL.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: El memjor simulador de pesca hasta el momento.
LO QUE SI: La curva de aprendizaje es corta, pero la dificultad esta siempre presente. El intento 3D con una nueva perspectiva es muy interesante. El realismo.
LO QUE NO: Los gráficos están bien, pero pueden estar mucho mejor. Las texturas necesitan mucho más trabajo.

78%

Quake III Arena

Rápido y furioso

Por Durgan Nallar

Cuando John Carmack anunció que el nuevo Quake sería sólo Multiplayer, estaba arriesgando mucho en pos de su visión. La comunidad se sintió molesta y muchos dijeron que era el final de la historia. Por fin id Software liberó el primer test de compatibilidad, el mismo que pueden conseguir en nuestra página de internet, ya que como explicamos en la Nota del Editor, id Software no permite su distribución a través de otro medio que no sea internet. Lo estuvimos jugando cada noche hasta el amanecer, en vez de irnos a descansar. Lo estamos jugando todavía mientras ustedes, lectores, leen esta nota. Y pese a que el Test no representa en su totalidad ni complejidad al producto final, ya tenemos una opinión: evidentemente, es tonto subestimar a id Software.

El Q3Test tiene como objeto ayudar a la compañía a probar la tecnología de comunicaciones y la compatibilidad del sistema gráfico, además de errores en la programación del código y recibir opiniones respecto a la jugabilidad y balance del Deathmatch, el único modo de juego soportado por ahora. Apenas estuvo en línea aparecieron los primeros servidores para el juego, algunos de la misma id Software y cientos más montados por los fanáticos. El Test que tienen en sus manos es la versión 1.0.5 para Win32. Con anterioridad ya se habían liberado versiones similares para Linux y Mac (interesados dirigirse a www.quake3arena.com). Para disfrutarla necesitarán algunos conocimientos relativamente básicos de la configuración de sus equipos (o valentía), un Pentium II 233 o superior, 64 MB de RAM (128 mejor), una aceleradora de video y alrededor de 50 MB en el disco rígido, a mayor potencia, mejores gráficos.

Resulta necesario instalar drivers de OpenGL actualizados para la tarjeta de video de cada quien. Es sencillo, pero no deja de ser peligroso. Charlie logró hacerlo apenas con treinta intentos. Tan difícil no debe ser.

Q3Test viene con dos mapas, q3test1 hasta para 4 a 8 jugadores vía Internet o LAN (6 jugadores es óptimo) y q3test2 hsta para 3 a 8 jugadores, preferentemente por LAN (3 óptimo). Tanto los efectos visuales como la complejidad geométrica es ajustable a través de un menú central. Los niveles se ven realmente muy bien con las nuevas superficies curvas, pero su utilización obliga a contar con un equipo muy poderoso, a menos que desactivemos los efectos especiales (iluminación especular, niebla volumétrica, toneladas de polígonos y texturas que pueden brillar y moverse; hasta es posible personalizar el color de la estela del Railgun). Es sabido que con cada salida de una nueva versión de Quake, millones de personas corren a actualizar sus máquinas. Ahora bien, ¿era necesario tremendo despliegue gráfico -y por consiguiente un procesador y subsistema de video de los caros- para algo que en principio parece agua del mismo tanque? Creemos que no. Unreal Tournament (Beta) se ve absolutamente más bello que Q3Test, al menos en este estadio de la programación, y necesita mucho menos para andar bien. Habrá que esperar la salida de Quake III Arena para saber si se justifica la adquisición de una PC más potente.

Con la primera impresión, Q3Test se ve demasiado parecido a Quake II, pero hay diferencias.



Los mapas incluídos en esta versión son apenas una pequeña muestra de lo espectacular que será la versión final.

El aspecto predominante de Q3Test es su mayor jugabilidad, los cohetes se disparan como en el Quake original (afortunadamente) y el Railgun tiene un tiempo mayor de recarga.

El código de comunicaciones afinado por Carmack es mucho más veloz que el utilizado en Quake II, la doble predicción servidor-cliente posibilita un juego furiosamente rápido y sin saltos, aunque no deja de presentar algunos inconvenientes con el lag propio de la red; empero, casi nada. Q3Test es una fiesta y según aclara id Software, se trata de apenas una fugaz mirada por la cerradura a lo que Arena va a ser cuando esté terminado.

A partir de ahora, Carmack espera liberar una actualización del Test para las tres arquitecturas (Linux, Mac y PC) en el mismo día, incluyendo un nuevo mapa designado para torneos, y nuevos ejecutables con modificaciones al server y al juego. Un tercer Test introducirá varias reglas para equipos sobre los dos mapas originales; en el mismo o en un siguiente Test Final se introducirá el

juego en solitario contra bots y el sistema de ranking.

Una vez que todos los Tests hayan servido a sus propósitos, se lanzará un Q3Demo para el público en general (no uno de estos tests aptos sólo para enfermitos como nosotros) y enseguida el producto completo estará a la venta en los comercios (y estamos seguros que reinará sobre la competencia).

Para tener una idea de lo que estamos comentando, recomendamos mirar las demos que vienen construidas en el Test. Ahí podrán observar a los chicos de id Software en plena cesión de trabajo (ver cuadro).

Los mencionados bots serán un medio que el jugador solitario usará para entrenar antes y durante los torneos. Esta característica convierte a Quake Arena en un juego de combate, donde la única motivación será ascender el ranking hasta ocupar la primera posición entre los bots, y más tarde entre los jugadores que pululan en la red. Enfrentaremos a los bots en 40 arenas diferentes, y a medida que el jugador solitario progrese y el combate se intensifique, los bots ajustarán dinámicamente sus habilidades para tratar de mantenerlo siempre acorralado.

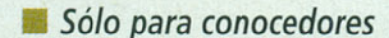
El proceso se invertirá si el jugador no consigue superar a los bots, decrementando su habilidad muy gradualmente y volviendo a escalar cuando sea necesario. Los bots no serán sólo scripts, realmente estarán siguiendo las reglas del juego, a punto tal que serán considerados entidades únicas y tratados como clientes por el server, como cualquier jugador de carne y hueso (los bots de juegos previos fueron tratados como partes del código del engine). Cada bot tendrá definida su puntería, los mapas que conoce, el tiempo de reacción, arma preferida, necesidad de armadura, prioridad de energía, nivel de agresión y capacidad auditiva, decidirán sus movimientos de acuerdo a tendencias específicas, ¡Impresionante!

Hasta entonces, podemos matar el tiempo jugando a Q3Test, la mejor forma de hacerlo es en red con amigos (jugar solo no se puede porque el Test no tiene bots). La otra forma es a través de Internet, buscando un buen servidor en *http://underworld.idsoftware.com/serverlist.html-ssi*.

Mejor aún si se puede jugar en un server local, por fortuna, Argentina On-Line S.A. ha colocado uno para todos los que quieran probarlo, simplemente hay que activar la consola con la tecla de tilde (~) y escribir ***"connect 200.41.130.15:27960"***, sin las comillas, o ingresar la dirección en la ventana de conexión a Internet del juego (sin la palabra "connect").

En general se obtienen pings menores a 300 milisegundos, especialmente avanzada la noche. AOL también cuenta con un servicio de línea dedicada para sus servidores de Quake II normal y modificaciones (Lithium II, ThreeWave CTF, Rocket Arena II, Action Quake II y Weapons Factory) y Quake III Test sin necesidad de acceder a través de otro proveedor. ¡Atención los que tienen módem pero no acceso a Internet y residen en la Capital Federal, Bahía Blanca o La Plata! Hay que crear un nueva cuenta de Acceso Telefónico a Redes en Windows e ingresar 0610-2226572 como número de teléfono; tanto la clave de Usuario como la contraseña es "quake". Encontrarán más información en el site de Argentina On-Line, http://quake2.ba.net. ¡Que lo disfruten!

Sólo para conocedores



Cómo instalar los drivers de video:

Es imprescindible tener conocimientos básicos antes de modificar la configuración del sistema. XPC no se hace responsable por los daños que pudiera ocasionar la instalación de los drivers de video. Tampoco id Software ni ninguna de las empresas involucradas. Aclarado esto, vamos a lo nuestro.

En el XCD encontrarán la aplicación GlSetup, encargada de instalar drivers compatibles con la API de Q3Test para 3Dfx (sólo Voodoo 3), 3D Labs (Permedia 2 y 3), Intel i740, ATI (Rage Pro y 128), Matrox G200, Nvidia (Riva 128 y 128ZX, Riva TNT y TNT2), Rendition (Verite 2200) y S3 (Savage 3). En caso de contar con cualquiera de las placas nombradas, deberán ejecutar el programa y seguir las instrucciones.

En el XCD encontrarán también los drivers para 3Dfx (Voodoo Graphics, Voodoo Rush, Voodoo 2 y Voodoo Banshee, más versiones de Voodoo Graphics y Voodoo 2 para sistemas NT 4.0), en este caso, hay que ejecutar el archivo apropiado para la placa, el cual descomprimirá los controladores a un directorio temporal y luego actualizar el controlador actual desde el Panel de Control de Windows (Sistema / Administrador de dispositivos / Adaptador de pantalla / Propiedades / Actualizar controlador), luego de esto la máquina deberá reiniciarse.

ATENCION: Si al ejecutar el Test no se obtiene imagen, pero sí sonido, es porque se ha instalado el driver incorrecto, en ese caso es necesario rehacer el proceso utilizando los drivers apropiados para la placa de video o si nada funciona, recuperar los viejos desde el CD o diskette que vino con el equipo y olvidarse del experimento. Es posible que sea necesario reinstalar DirectX 6.0/6.1 como paso final (está en el XCD). Debe tenerse en cuenta que los drivers nuevos podrían no ser compatibles con algunos juegos anteriores.



Con una máquina lo suficientemente potente, el aspecto de Q3 Test es mucho más que impresionante.



A pesar de su apariencia sencilla, éste es uno de los mejores y más movidos niveles "Multiplayer" que nos ha tocado jugar hasta el momento.

Comandos de consola

Para curiosos:

*La consola se despliega con la tecla de tilde (~), se ingresa un comando y se ejecuta con **Enter** y para retirar la consola basta con presionar la tecla **Esc**.*

*Los demos incluídos pueden verse ingresando "**demo q3test1**" y "**demo q3test2**" (brutal). El framerate (cantidad de cuadros por segundo) se muestra con el comando "**cg_drawFPS 1**" y para obtener una vista en 3° persona, hay que poner "**cg_thirdPerson 1**" ó **0** para cancelarla.*

Baldur's Gate

Resolvé con la ayuda de esta guía los últimos cuatro episodios de uno de los mejores juegos del 99

Por Santiago Videla

CAPITULO 4

Antes de marchar hacia "Cloakwood" vuelvan a "Beregost", hablen con la oficial "Vai" en la taberna "Jovial Juggler" y véndanle todas las cabelleras de bandidos que fueron recolectando, al hacerlo ella quedará satisfecha y regresará a su base para informar de la situación, gracias a esto el acceso a la ciudad de "Baldur´s Gate" quedará abierto, después de hablar con "Vai" vayan hacia el bosque de "Cloakwood".

Este bosque está formado por varios sectores y en el último de ellos hay una vieja mina que parece haber sido reacondiciona-



da por los miembros de "Iron Throne" para extraer acero de buena calidad.

A medida que vayan explorando estos sectores, traten de estar atentos cuando alguien les pida que hagan algo, porque ya que están, podrían ganar algo de experiencia extra.

Al llegar al sector de la mina, podrán ver un pequeño puente que los llevará a las instalaciones que están antes de la entrada de la mina, cuidado porque al cruzarlo los estarán esperando varios enemigos bastante grosos, así que elimínenlos y sigan avanzando hasta que lleguen a un galpón en el que encontrarán la entrada a la mina.

En cuanto lleguen al primer nivel de túneles dentro de la mina comiencen a explorarlo y si quieren hablen con los esclavos que vayan encontrando, en ese lugar también hay algunos guardias, pero no son nada como para preocuparse.

En uno de los túneles de ese nivel hay una especie de puerta o "exclusa" de forma circular en una de las paredes, cuando la vean hablen con los esclavos que están cerca de ella y uno de ellos les dirá que esa compuerta evita que el lago que está por encima de la mina la inunde y que el capo de ese lugar (un tal "Davaeorn") tiene la llave para abrirla, pero para encontrarlo tendrán que bajar hasta el cuarto subsuelo.

Este esclavo, también les va a decir que si logran liberar a sus compañeros y le llevan la llave de "Davaeorn", él los ayudará a inundar el lugar, así que ahora busquen la escalera que los llevará al siguiente nivel y bajen.

Tengan cuidado, porque a partir de ahora los enemigos van a ser cada vez más difíciles (especialmente los magos), así que traten de eliminarlos sin ser vistos (usen la bola de fuego o la nube de pestilencia).

Por otro lado, tengan mucho cuidado al avanzar, porque de aquí en más habrá trampas en algunos pasillos y si no las desarman, pueden llegar a pasarla muy mal.

Ahora exploren el sector de las cárceles del segundo nivel de esta mina hasta que encuentren a un hombre llamado "Rill", háblenle y ofrézcanle su ayuda, él les pedirá dinero para sobornar a los guardias, porque de ese modo podrá sacar a los esclavos de la mina sin problemas, así que denle lo que les pida y luego busquen nuevamente una escalera para seguir bajando.

En el tercer nivel, sólo encontrarán enemigos y algunos objetos como armaduras,



escudos o hechizos, que les pueden ser de utilidad, si se animan a explorarlo, háganlo, pero cuídense de los magos (especialmente los que se hacen invisibles).

Al entrar al cuarto subsuelo, seguramente serán atacados por algún guardia y cuando lo eliminen les conviene usar la magia de "Dyaheir" o cualquier otro mago, para hacer invisible a "Imohen" y usarla para detectar y desarmar las trampas que están en los pasillos, sin riesgo de ser vistos por "Davaeorn", que casualmente está en ese mismo lugar.

DAVAEORN

No intenten enfrentarse directamente con este sujeto, porque seguramente los eliminará sin problemas, lo mejor que pueden hacer en este caso es acercarse a él con alguien que esté invisible y esperar a que las imágenes falsas que lo acompañan (hechizo llamado "Mirror Image") desaparezcan.

Cuando eso suceda, podrán usar la nube de pestilencia ("Stinking Cloud") para intentar desmayarlo y si lo logran podrán liquidarlo usando bolas de fuego, pero siempre evitando que "Davaeorn" los vea, porque por lo general este mago se levanta bastante rápido. Otra forma de acabar con él es esperando a que su magia se agote y atacarlo con los guerreros, si hacen esto es posible que "Davaeorn" use un hechizo llamado "Dimension Door" para transportarse a otro sector del nivel, así que sólo bastará con volver a encontrarlo para seguir dándole su merecido.

Si todo esto falla, recuerden lo que les expliqué acerca de atacar estando invisibles. Cuando logren vencer a "Davaeorn" revisen sus restos y no se olviden de agarrar la llave de la compuerta, ahora exploren el resto de ese nivel en busca de cualquier cosa que les pueda servir y cuando lo hayan hecho usen un elevador que está en ese lugar, que los llevará directamente hasta el primer piso de la mina.

De vuelta en el nivel principal, vuelvan a donde estaba la compuerta, hablen con el minero y díganle que los demás esclavos lograron salir y que se encuentran a salvo, luego díganle que ya puede inundar la mina y listo, con esto van a darle un fuerte dolor de cabeza a la organización que está causando la crisis del acero ("Iron Throne").

De acuerdo con los pergaminos que estaban en poder de "Davaeorn", parece ser que los jefes de "Iron Throne" están armando una movida bastante pesada en la ciudad de "Baldur´s Gate" y según se lee en estos escritos, esta gente tiene montada su base de operaciones en esta ciudad, así que el próximo paso será ir hacia allá.



La ciudad de Baldur´s Gate

Antes de entrar en "Baldur´s Gate" van a tener que cruzar un enorme puente y justo antes de entrar en la ciudad, un soldado de la orden "Flaming Fist" les preguntará de dónde vienen, así que contéstenle que de "Candlekeep" y luego de eso el guardia les dirá que su capitán está interesado en hablar con ustedes.

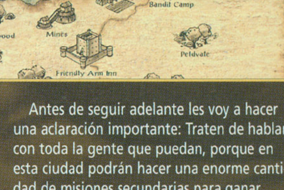
En ese momento llegará "Scar" el capitán de "Flaming Fist" y les preguntará si saben algo acerca de la organización llamada "Iron Throne", díganle que creen que "Iron Throne" está detrás de la crisis del acero.

Cuando "Scar" se entere de esto, les pedirá que se infiltren en un edificio de una organización comercial llamada "The Seven Suns", que está en el cuadrante Sudoeste de la ciudad, porque ese lugar fue comprado recientemente por los directivos de "Iron Throne" y últimamente han estado pasando cosas muy extrañas con la gente que entra allí.



Por último, "Scar" les dirá que cuando quieran contactarse con él, vayan al cuartel general de "Flaming Fist", que también está en el cuadrante Sudoeste de Baldur´s Gate.

Al entrar en la ciudad, exploren ese sector y cuando vean un edificio circular llamado "Sorcerous Sundries" entren, porque en este lugar van a poder vender lo que les esté sobrando y lo más importante es que este lugar tiene una enorme variedad de objetos y les va a ser muy útil en caso de que quieran conseguir varitas mágicas de cualquier tipo.



Antes de seguir adelante les voy a hacer una aclaración importante: Traten de hablar con toda la gente que puedan, porque en esta ciudad podrán hacer una enorme cantidad de misiones secundarias para ganar experiencia y conseguir algunos objetos especiales que les van a ser de gran ayuda.

Igualmente no se olviden que el límite de la experiencia en este juego es de 89000 puntos y si durante el juego exploraron cada escenario lo suficientemente bien, entonces alcanzarán este límite antes de dejar la ciudad de "Baldur´s Gate", así que estén atentos.

Ahora vayan hacia el sector Sudoeste (abajo a la izquierda) y al llegar a ese lugar explórenlo hasta encontrar el edificio de "Seven Suns" (examinen los carteles que están en la entrada para ver el nombre) y cuando lo encuentren entren.

Investigando en "Seven Suns"

Cuando entren al edificio uno de los comerciantes les va a preguntar qué es lo que

quieren, así que díganle que están buscando al encargado de ese lugar y él les responderá que no está.

Luego de eso contéstenle que no se irán de ahí hasta hablar con "Jhasso" (el responsable de "Seven Suns") y en ese momento el hombre les dirá que los miembros de esa organización están actuando de una forma muy extraña y después se irá.



Como paso siguiente comiencen a hablar con los demás comerciantes que están en ese lugar y háganles distintas preguntas hasta que se cansen de ustedes y revelen su verdadera identidad.

Cuando logren hacer eso descubrirán que las personas que están ahí son unas criaturas malignas llamadas "Doppleganger" y según se ve, estos bichos son capaces de cambiar de forma cuando lo deseen, ahora todo lo que tienen que hacer es eliminar a todos los "Doppleganger" que hay en la planta baja y en el primer piso, cuando lo hayan hecho bajen al sótano, maten al mutante que queda y hablen con el hombre que está ahí mismo.

Este prisionero es nada menos que "Jhasso" el encargado de "Seven Suns", así que díganle que ustedes son amigos y que fueron enviados por "Scar" para investigar, después de eso pregúntenle qué es lo que estaba pasando y "Jhasso" contestará que esas criaturas se fueron infiltrando de a poco en su organización y que lo mantenían con vida para tratar de sacarle información.

En cuanto "Jhasso" se vaya salgan del edificio y una vez afuera, un soldado les dirá que "Scar" desea verlos en el cuartel de "Flaming Fist", así que vayan hacia allá.

Dentro del cuartel hablen con "Scar" y díganle que descubrieron que en "Seven Suns" había "Dopplegangers" infiltrados y luego de eso díganle que ya lograron eliminarlos a todos, en ese momento "Scar" les ofrecerá una nueva misión, que será la de investigar las alcantarillas de la ciudad, porque parece ser que por las noches la gente está desapareciendo. Ya que esta misión no es de gran importancia para el desarrollo del juego, si quieren acéptenla y cuando hayan explorado todas las alcantarillas de la ciudad vuelvan a reportarle a "Scar" lo que descubrieron, de lo contrario busquen la escalera que va al primer piso del cuartel de "Flaming Fist" y suban.

En el primer piso se encargarán con "Duke Eltan" (líder de "Flaming Fist"), hablen con él y díganle que están seguros de que la organización llamada "Iron Throne" tiene planes que afectarán la estabilidad de la ciudad, en cuanto "Duke" les ofrezca dinero para que entren al edificio principal de "Iron Throne" acepten y vayan hacia ese lugar, que está en el cuadrante Sur de la ciudad (a la derecha del cuadrante en el que está el cuartel de "Flaming Fist").

El edificio de "Iron Throne"

Ni bien entren en el edificio de "Iron Throne" un comerciante que va de salida les dirá que en el último piso de ese lugar están pasando cosas muy raras y que ahí está reunido un grupo de seguidores de uno de los representantes de la organización (su nombre es "Sarevok").

Vayan hacia las escaleras y cuando un guardia les pregunte qué es lo que hacen ahí, contéstenle que están buscando empleo, si el guardia les cree simplemente los dejará seguir, pero si no lo convencen (esto es al azar) todo lo que tienen que hacer es darle su merecido y seguir adelante.

Comiencen a subir y en el primer piso los detendrá un guardia llamado Dra´Tan, díganle que tienen un mensaje de "Sarevok" para sus seguidores y si siguen hablando con él, les va a decir que vio que mucha gente subiendo al último piso y cuando regresaban, se los notaba diferentes, especialmente cuando se trataba de miembros de "Seven Suns" o de compañías rivales.



Si exploran el segundo piso se encontrarán con una mujer gorda ("Emissary Tar"), que está allí como enviada de los Duques de Baldur´s Gate y ella también va al último piso, si quieren adviértanle que algo raro pasa, pero la gorda no les va a hacer caso.

En el tercer piso hay un enano que creerá que ustedes son el "Emissary Tar" y en las oficinas que están más atrás hay dos comerciantes, hablen con ellos y amenácenlos diciendo que ustedes son quienes le han causando problemas a "Iron Throne" y que si no hablan los van a hacer mi#%*!

Como siguiente paso, pregúntenles dónde están los líderes de "Iron Throne" y ellos les contestarán que fueron a "Candlekeep".

Ahora graben el juego y suban al último piso, pero sólo háganlo con un personaje que esté invisible, porque arriba los esperan los seguidores de "Sarevok" y encima de que estos tipos son re-duros, todos ellos usan magia, además, la "Emissary Tar", que verán ahí es un "Doppleganger", ya que la original ya fue asesinada.

La mejor manera de liquidar a estos tipos será atacarlos con la varita que tira bolas de fuego, mientras están invisibles, hagan esto con un solo personaje, para evitar cualquier inconveniente en caso de que la invisibilidad se les termine, de todas maneras, si en algún momento necesitan recargarse o dormir, simplemente entren por la puerta que está cerca de las escaleras y una vez en la terraza podrán hacerlo sin problemas.

Una vez que los hayan eliminado a todos revisen las habitaciones, pero tengan cuidado, porque en una de ellas hay otro mago.

En uno de los cuartos van a encontrar algunos pergaminos y en uno de ellos "Sarevok" le dice a "Rieltar" (su padre y uno de los líderes de "Iron Throne") que no va a poder acompañarlos a "Candlekeep", en cuanto tengan las cartas vuelvan al cuartel de "Flaming Fist" y díganle a "Duke Eltan" que descubrieron que los líderes de "Iron Throne" viajaron a "Candlekeep".

Al escuchar eso, "Duke" les dará un libro que les servirá para que les permitan entrar nuevamente en "Candlekeep" y los enviará hacia allá.

Presten atención a esto: Si decidieron explorar más a fondo la ciudad de "Baldur's Gate" y en algún momento un hombre llamado "Marek" les advirtió que dejaran de causarle problemas a "Iron Throne", entonces sigan los siguientes pasos, porque este hombre los envenenó y si no consiguen la cura antes de que pasen 10 días (según el tiempo del juego) morirán sin poder evitarlo.

1- Busquen un lugar en el que hay una feria al aire libre y en ese lugar se encontrarán con "Lothander" (el compañero de "Marek") y él les dirá que los ayudará si ustedes lo ayudan primero a deshacerse de una maldición que tiene ("Geas").

2- Entren en la tienda de la adivinadora ("Fortune Teller"), páguenle 50g y pregúntenle de qué forma pueden curar el "Geas", la adivina dirá que vayan a hablar con "Jalantha Mystmyr" en el templo de "Umberlee".

3- Vayan al templo de "Umberlee" y pidan hablar con "Jalantha Mystmyr", hablen con ella y pídanle la cura de la maldición y ella les dirá que primero le lleven un libro que está en el templo de "Tymora" (está en el cuadrante Noroeste).

4- En el templo de "Tymora" hablen con "Chantalas Ulbright" y díganle que necesitan el libro desesperadamente y luego ofrézcanle 500g.

5- Llévenle el libro a "Jalantha" y cuando ella les dé el pergamino vayan a una taberna llamada "Blades and Stars" y en el primer piso de este lugar entréguenle el pergamino a "Lothander".

Cuando lo hagan, él les dará su mitad del antídoto y les dirá que la otra mitad la tiene "Marek", que está en el primer piso de una taberna llamada "The Blushing Mermaid" (en el cuadrante Noreste).

6- Cuando se encuentren con "Marek", mátenlo y revisen sus restos, ahí encontrarán una botella de un antídoto especial (puede ser usado varias veces), hagan que cada personaje lo beba y se acabó el problema.

CAPITULO 6

De regreso en "Candlekeep"

Al llegar a castillo de "Candlekeep" hablen con el guardia que está en la entrada para que les permita pasar, esta vez, la entrada a la biblioteca principal que está ubicada en el centro del castillo estará abierta, pero antes de entrar ahí, exploren los alrededores y si investigan un poco dentro de los cuarteles de los Sacerdotes ("Priests Quarters") descubrirán que no todo es lo que parece.

Si hablan con la gente que está en las afueras del castillo descubrirán que los líderes de "Iron Throne" se reúnen todos los días en la biblioteca principal y en general, la gente del lugar no confía en ellos.



Ahora vayan a la taberna y aprovechen para dormir, una vez que hayan descansado entren en la biblioteca.

En el primer piso de esta biblioteca, algunos de los estudiantes que están ahí les dirán que los líderes de "Iron Throne" se reúnen en el tercer piso y cuando avancen un poco más, se encontrarán con "Karan" (uno de sus viejos amigos) y él les dirá que vio a un extraño hombre llamado "Koveras", que estaba muy interesado en unos escritos llamados "Las profecías de Alaundo", pero lo más extraño es que este sujeto estaba recitando las profecías con los ojos cerrados.

Después de hablar con "Karan" revisen los estantes que están del lado derecho de piso y en algunos encontrarán parte de los escritos de "Las profecías de Alaundo", estas profecías hablan de que un ser maligno llamado "Baal" ("The Lord of Murder") tendrá varios descendientes buenos y malos, pero dice que todos ellos traerán la desgracia a "Sword Coast", también dicen que uno de estos descendientes se levantará por encima de los demás, para reclamar la herencia de su padre y regirá a "Sword Coast" por los siglos que vendrán.

Otro de los escritos dice que los hijos de "Baal" se matarán entre sí hasta que sólo quede uno y éste será quien reclamará el poder de su padre.

Luego de leer los pergaminos revisen todos los estantes que haya en ese lugar, porque en algunos de ellos hay pergaminos mágicos, si ya buscaron bien, entonces vayan al segundo piso.

Cuando lleguen al segundo piso, un hombre llamado "Bendalis" los detendrá, pregúntenle por qué está agitado y él contestará que tiene la impresión de que uno de los recién llegados ("Koveras") es alguna clase de hechicero y si siguen hablando con él también les dirá que su amigo "Shistal" parece haber cambiado.

En ese piso también se encontrarán con el misterioso "Koveras", que además de parecer interesado en los líderes de "Iron Throne" sabe mucho acerca de ustedes y su pasado.

Después de que "Koveras" se vaya, revisen los estantes de este nivel y cuando estén listos vayan al siguiente nivel.

En el tercer piso, busquen la sala de reuniones y entren en ella, en su interior están los líderes de "Iron Throne" y en cuanto los vean llegar, "Rieltar" les dirá que están interrumpiendo una reunión importante.

En ese momento díganle que ustedes son los que estuvieron causándoles tantos inconvenientes y que pronto informarán a "Duke Eltan" sobre sus planes, cuando hagan eso "Rieltar" los va a amenazar y lo que tendrán que hacer es contestarle que ya volverán a encontrarse.

Es muy importante que no peleen con ellos estando dentro de la biblioteca ya que



si lo hacen, quedarán como criminales ante los ojos de los guardias y magos que hay en "Candlekeep" y por lo tanto los atacarán.

Por ahora lo único que les queda por hacer es revisar lo que queda de este piso y en cuanto terminen suban al cuarto nivel.

En este piso se encontrarán con "Shistal", háblenle y pregúntenle si no los reconoce, luego de eso sigan preguntándole cosas, porque este tipo está mintiendo y si logran hacer que muestre su verdadera forma verán que en realidad se trata de un enemigo bastante fuerte ("Greater Doppleganger"), después de que lo hayan liquidado examinen el resto de este nivel y suban al quinto piso.

Al salir de la escalera, un viejo amigo de "Gorion" ("Piato") les dirá que la habitación de su padre es el tercer cuarto sobre el corredor sur y que ahí, él dejó algunas cosas para ustedes.

Busquen el cuarto de "Gorion" y no traten de forzar las cerraduras de los armarios o cofres de otras habitaciones, porque los guardias se los van a atacar.

Dentro del cuarto de "Gorion" van a encontrar una nota en la que entre otras cosas les dice que ustedes son hijos de un dios maligno llamado "Baal" y que su madre (la esposa de "Gorion") fue una de las tantas mujeres a las que "Baal" violó para asegurarse un heredero y también les dice que al igual que todas las mujeres elegidas por "Baal", la esposa de "Gorion" murió al dar a luz y entonces él decidió adoptarlos.

Por último les advierte que se cuiden del tal "Sarevok", porque él sabe mucho acerca de ustedes y de su verdadera historia.

Si ya revisaron todo el lugar suban al último piso y cuando lleguen allá, un guardia los va a detener diciendo que están bajo arresto por haber asesinado a los líderes de "Iron Throne", cuando eso pase no intenten pelear con nadie y díganle al guardia que están dispuestos a probar su inocencia.

En cuanto estén presos, vendrá un mago llamado "Ultraunt", cuando él les hable díganle que son inocentes y entonces les contestará que "Koveras" dijo que los vio escapar de la escena del crimen.

Poco después de que "Ultraunt" se vaya, vendrá "Thetoril" (un viejo amigo de "Gorion") y les dirá que sabe que son inocentes y que los ayudará a escapar, cuando eso pase pregúntenle si conoce a ese tal "Koveras" y "Thetoril" responderá que no hay nadie con ese nombre en "Candlekeep", pero también les hará notar de que "Koveras" significa "Sarevok" escrito al revés, luego de eso los transportará al acceso a las catacumbas y a partir de ahí tendrán que encontrar la salida ustedes mismos.

La fuga

Antes de bajar hacia las catacumbas agarren todos los pergaminos mágicos que hay en los estantes de la pequeña habitación en la que se encuentran.

Una vez que estén en los túneles, exploren cuidadosamente cada mapa antes de avanzar al siguiente sector, tengan en cuenta que los pasillos y en las tumbas de este lugar hay varias trampas, pero vale la pena que revisen todo, porque aquí encontrarán objetos muy útiles.



En estos lugares serán atacados por "Dopplegangers" con la forma de sus amigos de "Candlekeep", así que no se dejen engañar por las apariencias.

En el segundo sector de las catacumbas se van a encontrar con dos enanos que los ayudarán mientras estén en ese lugar y también seguirán viniendo los molestos "Doppleganger", revisen todas las criptas y mucho cuidado con las trampas.

En la entrada del túnel de salida de las catacumbas aparecerán frente a ustedes "Elminster", "Gorion" y "Thetoril", cuando los vean no hagan nada de lo que dicen, porque en realidad se trata de dos "Dopplegangers" y un "Greater Doppleganger", así que hablen con ellos y oblíguenlos a que se muestren tal cual son, pero tengan cuidado al enfrentarlos porque tienen bastante aguante, cuando logren eliminarlos sigan adelante.

Al llegar al final del túnel de salida encontrarán un pasaje que los llevará a una caverna, tengan mucho cuidado porque muy cerca del lugar de donde entraron a la cueva hay un grupo de hombres de "Sarevok" esperándolos y estos tipos son muy poderosos.

Lo mejor que pueden hacer ahora es localizarlos con "Imoen" estando invisible y atacarlos con magia sin que ellos puedan verlos, a estas alturas del juego ya deberían haber alcanzado el máximo puntaje de experiencia permitido (89.000 puntos), y como los enemigos que quedan en este lugar no tienen objetos demasiado interesantes, lo más conveniente será que hagan que todos sus personajes se vuelvan invisibles, para poder llegar a la salida sin perder mucho tiempo y sin malgastar magia.

Al lado de la salida de la cueva se van a encontrar con otro de los cómplices de "Sarevok", que los confundirá con los hombres que mataron al principio de la cueva, cuando les hable no le digan quienes son en realidad y así podrán sacarle algo de información, como por ejemplo: Que los verdaderos asesinos eran "Dopplegangers" haciéndose pasar por ustedes y que "Sarevok" piensa reunirse con su gente en el edificio central de "Iron Throne" en "Baldur's Gate", así que cuando terminen su pequeña charla salgan de la cueva, regresen a la ciudad y vayan hacia el cuadrante Sudeste.

CAPITULO 7

De vuelta en Baldur's Gate

Al entrar nuevamente en la ciudad, eviten a toda costa ser vistos por los guardias que andan por las calles y ni se les ocurra hablar con la gente, porque recuerden que todavía se supone que los asesinos de los líderes de "Iron Throne" son ustedes.

Si a pesar de todo algún guardia llega a detenerlos, díganle que no van a ir con él a ningún lado y cuando los ataque escápense, es importante que tengan en cuenta que bajo ninguna circunstancia deben matar a un soldado de "Flaming Fist", porque si lo hacen perderán 6 puntos de reputación por cada guardia que maten.

Ahora vayan hacia el edificio llamado "Sorcerous Sundries" y frente a su entrada se encontrarán con una chica llamada "Tamoko" que les dirá que investiguen el cuartel de "Flaming Fist", porque el hombre que está cuidando a "Duke Eltan" es en realidad quién le causó la enfermedad que tiene, también se enterarán de que "Scar" fue asesinado así que antes de ir hacia allá entren en "Sorcerous Sundries" y aprovechen para vender todo lo que no les sirva, de paso compren algunas varitas de bolas de fuego por si acaso.

Al salir de "Sorcerous Sundries" vayan hacia el cuartel de "Flaming Fist" en la puerta se encontrarán nuevamente con "Tamoko" y ella les pedirá que la escuchen, si aceptan, además de decirles algunas cosas sobre "Sarevok" ella les hará una escalofriante revelación.

Después de recordarles una de las profecías que hablan sobre el dios "Baal" esta minita les dirá que "Sarevok" tuvo el mismo origen que ustedes, lo que significa que... ¡felicitaciones! acaban de enterarse que ustedes y "Sarevok" son hermanos y para colmo "Tamoko" les dirá que lo que este sujeto planea en realidad es iniciar una guerra con la nación vecina de "Amn", aunque no sabe para qué.

Luego de esta interesante conversación entren en el cuartel de "Flaming Fist" y liquiden a todos los soldados que los ataquen, no se preocupen por la reputación porque estos mercenarios son fieles al nuevo capitán ("Angelo"), quién dio la orden de que todos los amigos de "Duke Eltan" deben morir, porque al parecer este tipo también es del bando de "Sarevok".

Cuando se hayan desecho de todos los malos, suban al primer piso, hablen con el médico que atiende a "Duke" (se llama "Rashad") y díganle que saben quién es en realidad, en ese momento descubrirán que se trata de un "Greater Doppleganger", así que mátenlo y hablen con "Duke".



Al hacerlo él les pedirá que lo lleven con el "Harbor Master", porque dice que es un viejo amigo suyo y que ahí se podrá ocultarse hasta que logre recuperarse (el "Harbor Master" está en el edificio principal del puerto).

Una vez que hayan llevado a "Duke Eltan" con el "Harbor Master" vayan al edificio principal de "Iron Throne" que está en ese mismo sector y suban hasta el último piso.

Dentro de este edificio averiguarán que "Sarevok" está llevando a la organización a la bancarrota y parece ser que además está a punto de ser nombrado como el nuevo "Duque de Baldur´s Gate", así que ahora exploren nuevamente todo ese piso, pero tengan cuidado porque en uno de los pasillos se encontrarán con la actual compañera de "Sarevok" ("Cytandria") que intentará detenerlos y para eso invocará a dos ogros que son bastante duros.



Después de acabar con ella revisen una vez más todos los cajones y armarios del lugar y en uno de ellos encontrarán el diario de "Sarevok", que sin duda les servirá para probar que son inocentes y también van a encontrar una nota dirigida a una pareja de asesinos llamados "Slythe" y "Kristin" en la que los contrata para asesinar a los duques.

Según la nota estos dos asesinos se encuentran en una posada subterránea llamada "The Undercellar", si exploraron las alcantarillas seguramente deben haber encontrado la entrada, si no lo hicieron, bajen a las alcantarillas y recorran todos los caminos que puedan hasta que encuentren la entrada de este lugar.

Una vez que hayan encontrado el acceso a "The Undercellar" explórenlo con algún personaje hecho invisible y podrán encontrar a "Slythe" y "Kristin" en el centro de este lugar.

SLYTHE Y KRISTIN

Posiblemente esta sea uno de los combates más difíciles que tendrán que enfrentar en lo que queda del juego, sobre todo porque "Slythe" es extremadamente rápido y encima de todo es muy duro.

Para pelear con ellos, primero usen algún hechizo para anular la invisibilidad o para detectarla, porque "Kristin" y es muy poderosa.

Cuando puedan verlos a ambos, lo mejor que pueden hacer es atacarlos con un solo personaje hecho invisible, pero en lugar de usar la varita que tira bolas de fuego les conviene usar la que tira rayos ("Lightning Bolt").

La razón de este cambio de táctica es porque aquí tienen que cuidarse de no matar a ningún civil, porque si lo hacen su reputación va a tocar fondo antes de

que se den cuenta.

Si intentan combatir contra ellos de la forma convencional, traten de hacerlo con uno a la vez y tengan la precaución de tomar varias pociones de protección contra la magia, de fuerza, de agilidad y de cualquier otra cosa que mejore el rendimiento de los personajes, porque sino "Slythe" los va a hacer polvo en cuestión de segundos.

En cuanto logren vencerlos, revisen sus cuerpos y además de las armas, objetos y demás cosas encontrarán una invitación a la fiesta de coronación en la que "Sarevok" planea asesinar a los duques y tomar el poder, con esta invitación podrán entrar sin problemas al palacio, que está en el cuadrante Norte.

La coronación de "Sarevok"

Antes de ir hacia el palacio, pasen por "Sorcerors Sundries" y compren dos o tres varitas para invocar monstruos ("Wand of Monster Summoning"), porque para lo que se viene las van a necesitar.

Cuando estén en la puerta del palacio todo lo que tienen que hacer es hablar con el guardia y decirle que tienen las invitaciones y cuando hayan entrado se las volverán a pedir.

Una vez dentro quédense quietos en donde están y no se acerquen al salón principal, aquí podrán ver algunos nobles esperando que comience la ceremonia y en el salón principal está "Sarevok" junto con los Duques de "Baldur´s Gate" y otras personas.

Antes de ir hacia donde están, hagan que sus guerreros tomen pociones para aumentar su fuerza, velocidad, agilidad, resistencia y cualquier otra cosa que tengan, también equipen a sus magos con las varitas para invocar criaturas y cuando estén listos entren en el salón principal.

Cuando lo hagan, los duques, "Sarevok" y los nobles que están en el lugar empezarán a discutir, así que estén preparados para pelear, porque cuando la discusión termine, verán que todos los nobles que están en el salón en realidad son "Grater Dopplegangers".

En cuanto estos "Dopplegangers" comiencen a atacar, traten de evitar por todos los medios que dañen a los duques, para eso usen las varitas para invocar monstruos y hagan aparecer tantos bichos como puedan, pero al hacerlo traten de que aparezcan en medio de donde está la pelea, porque de ese modo los enemigos atacarán a las criaturas que acaban de crear en lugar de pegarle a los duques, mientras tanto aprovechen para darles duro con los guerreros.



Una vez que todos los enemigos hayan caído, "Sarevok" ordenará que los arresten, pero si los duques sobrevivieron, "Belt" (uno de sus ayudantes) lo va a impedir, en ese momento díganle que "Sarevok" fue quien planeó esta emboscada y que tienen su diario para probarlo.

Después de eso "Sarevok" en persona los atacará y lo que tienen que hacer cuando eso suceda es dañarlo lo más posible, para eso les recomiendo que no intenten atacarlo con los guerreros, porque este tipo es demasiado fuerte y con un par de espadazos los va a poner a dormir, tampoco traten de usar magia contra él, porque es completamente inmune a cualquier tipo de hechizos.

La forma más efectiva de causarle daño es usando las varitas para crear monstruos y rodearlo con tantos bichos como puedan, los únicos enemigos capaces de dañar a "Sarevok" son los "Hobgoblins Elite", porque sus flechas son una de las pocas cosas que pueden atravesar su armadura, pero como las criaturas que aparecen son elegidas al azar lo mejor que pueden hacer es seguir llamando monstruos hasta que aparezcan, después de todo las demás criaturas servirán como escudo para evitar que "Sarevok" se les acerque demasiado.



Cuando le hayan causado el suficiente daño, "Sarevok" abrirá un portal y desaparecerá, en ese momento "Belt" les pedirá que lo maten y ustedes deben contestarle que no saben a dónde se fue.

Al hacerlo, "Belt" usará su magia para localizarlo y los transportará a un edificio usado como escondite por una organización de ladrones, para que de ahí en más puedan seguirlo hasta su guarida.

"Sarevok" escapó por una escalera que está a la derecha de donde ustedes aparecen, pero todavía no lo persigan, en lugar de eso vuelvan a "Sorcerous Sundries", vendan los objetos que no les sirvan y compren unas cuatro varitas de bolas de fuego, por lo menos dos o tres varitas de hielo ("Frost Wand") y lo más importante, unas cinco o seis varitas para invocar monstruos, también compren pergaminos de protección y algunas pociones para recuperar energía, no se preocupen por el dinero, porque el próximo enfrentamiento con "Sarevok" será el último.

Cuando estén equipados entren nuevamente en la guarida de los ladrones y bajen por la escalera que el malo usó para escapar.



El laberinto

Al bajar la escalera encontrarán una mujer herida que les dirá que ese lugar es un laberinto que llega hasta una ciudad subterránea que está abandonada hace bastante tiempo, en estos pasillos encontrarán varias trampas y también enemigos muy poderosos, pero si ya alcanzaron el máximo puntaje de experiencia permitido (89.000 puntos) lo más conveniente será que en este lugar sólo se dediquen a desarmar trampas y eviten a toda costa los enfrentamientos.

Antes de entrar al laberinto hagan que sus magos memoricen todos los hechizos de invisibilidad que puedan y duerman, porque dentro del laberinto no podrán hacerlo, luego usen magia para hacer que "Imohen" o cualquier otro ladrón que estén usando se vuelva invisible y pueda detectar las trampas sin ser descubierto.

Exploren el laberinto sólo usando a un personaje (ladrón) y cuando encuentren la salida hagan que los demás miembros del grupo se vuelvan invisibles para poder llegar hasta ahí sin problemas.

No traten de pelear contra los "Skeleton Warriors" porque si lo hacen se darán cuenta que además de ser inmunes a la magia, también son uno de los enemigos más fuertes de todo el juego y si ya alcanzaron el puntaje máximo permitido para la experiencia, pelear con estas criaturas es algo inútil.

Al llegar al final del laberinto encontrarán al tutor de "Sarevok" herido y si hablan con él les dirá que lo que este sujeto pretendía lograr al iniciar una guerra con "Amn" era provocar una masacre lo suficientemente grande como para que el poder del mal que estaba en su sangre lograse despertar y de ese modo convertirse en el sucesor de su padre, en cuanto terminen de interrogar a este hombre entren a la ciudad subterránea.

La ciudad subterránea

Al igual que en el laberinto, aquí les conviene explorar el lugar usando a un solo personaje hecho invisible y lo que tienen que buscar en este lugar es el templo de "Baal", que es el único edificio que todavía se mantiene intacto.

En la entrada del templo se volverán a encontrar con "Tamoko", pero esta vez la chica intentará atacarlos para recuperar la confianza de "Sarevok".

Si hablan con ella y logran convencerla de que "Sarevok" es una mala persona y que si ella pelea con ustedes su sacrificio sería inútil, entonces "Tamoko" los dejará pasar, de lo contrario tendrán que pelear con ella.

El combate final

Al entrar al templo, no se muevan de donde están, porque si lo hacen serán descubiertos y las cosas se les van a poner feas, para empezar hagan invisible a "Imohen" o algún otro ladrón, si tienen alguna poción de percepción ("Potion of Perception") úsenla y luego revisen el ángulo de abajo a la izquierda de ese lugar hasta que encuentren una trampa que está cerca de la pared, traten de caminar con cuidado porque este lugar tiene trampas por todos lados y por lo general son difíciles de detectar y de desarmar. Eviten a toda costa pisar el símbolo que está en centro del templo, porque la mayor cantidad de trampas están ahí y casi ninguna puede ser desarmada.

Cuando hayan desarmado la trampa que está cerca del ángulo inferior izquierdo lleven a todos los personajes hacia esa esquina y hagan que el mago más poderoso que tengan se vuelva invisible.

Luego equípenlo con una varita de hielo y dos de crear monstruos y cuando estén listos avancen hasta que puedan ver el altar en el que está "Sarevok".

Cuando lo vean, primero hagan que cualquier mago, que no sea el que están usando, tire un hechizo para detectar o anular la invisibilidad, porque junto con "Sarevok" están sus dos seguidores más leales, que son: "Tazok", "Angelo" y además hay un mago dando vueltas por ahí.

Cuando puedan verlos a todos, primero eliminen al mago usando la varita de hielo y luego hagan lo mismo con "Tazok" y "Angelo", si en algún momento son descubiertos todo lo que tienen que hacer es empezar a hacer aparecer criaturas entre sus enemigos y ustedes para que sirvan como barrera mientras se retiran para volver a hacerse invisibles.

Cuando "Sarevok" se quede solo, lo que tendrán que hacer es exactamente lo mismo que hicieron en el palacio, es decir empezar a llenar el lugar de bichos (mientras más, mejor) hasta que los "Hobgoblins Elite", que seguramente aparecerán de vez en cuando terminen por liquidar a su querido hermano, si quieren pueden ayudarlos atacando con flechas, pero eviten usar flechas explosivas o bolas de fuego, para que las criaturas que van llamando duren lo más posible.

Una vez que "Sarevok" sea derrotado verán la secuencia final y por último tendrán la posibilidad de grabar al personaje principal, para poder usarlo en partidos en la modalidad "Multiplayer" o en la expansión llamada "Tales of the Sword Coast" que comentamos en este número.



RING

EL ANILLO DE LOS NIBELUNGOS

La solución completa de esta fantástica aventura

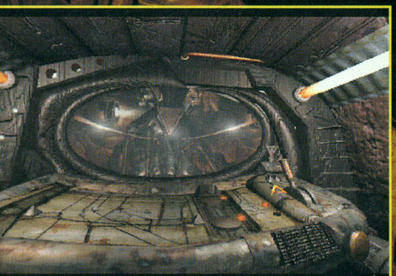
■ *Por Máximo Frias y Gastón Enrichetti*

CAPITULO 1
EL ASCENSO DE ALBERICH

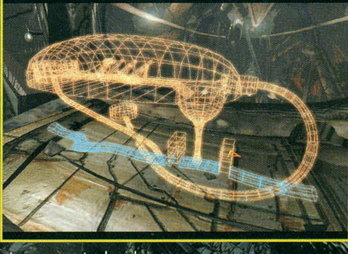
En la esquina de la derecha de la forja de Mime, hay tres objetos que tenés que agarrar: la pequeña pirámide azul, la extraña jarra y la pequeña baldosa pintada; con esta última, tendrás que emplear la brutalidad sobre Mime, porque se negará a dártela. Dejá la forja y usá tu moto sobre rieles: cliqueá sobre el botón para abrirlo, mete al Glug dentro y dale los minerales para alimentarlo; la moto se pondrá en marcha. Hacé click sobre el punto de rotación y avanzá derecho hacia la puerta azul triangular, que es el depósito. Entrá, girá 180 grados, avanzá, girá a la izquierda y avanzá. Ahí vas a poder hablar con un representante de los Nibelungos. Hacé click sobre el teléfono para hablar con él; mové el mando del ascensor hasta la mitad de su recorrido y subirá a verte; tiene información útil para vos.

Volvé a tu moto, alimentá al Glug, girá en el depósito y andá hacia el otro extremo de la mina. Te encontrarás en la sala de control. Hacé aparecer el puzzle de las baldosas cliqueando sobre el botón redondo grande. Poné la baldosa que tenés en la parte vacía del puzzle, y clickeá sobre las baldosas en este orden:

2 5
1 4 3
6



Se encenderá la luz verde bajo los botones; cliqueá otra vez en el botón grande para sacar el puzzle. Clickeá ahora sobre el botón inferior más grande para abrir el holomapa... si éste se te resiste, usá la brutalidad sobre él. Sobre el holomapa, girá el tramo de túnel móvil de tal modo que conecte con la habitación circular; mové el holomapa. Girá y avanzá a través del túnel; clickeá en él. Al llegar a la puerta, hacé girar las tres partes del mecanismo de modo que veas una boca de forma circular. Entrás en la cámara secreta de Alberich; hay más objetos para agarrar. Clickeá en el agujero del huevo para obtener las células anti-G; clickea en la primera puerta redonda para abrirla y clickeá sobre el casco. Salí de la sala y volvé al cuarto de control; llamá al holomapa y girá de nuevo el tramo de túnel para que conecte el río subterráneo con el depósito; hacé bajar el primer bloque grande del holomapa para detener el flujo del agua; vas a escuchar su ruido. Ocultá el holomapa y salí de la sala bajando la palanca que hay a tu derecha.



Volvé al depósito. Bajá de la moto y andá hacia el ascensor, clickeá en la empuñadura para subir, clickeá sobre la puerta y avanzá. Seleccioná el casco de buceo y tirate al agua; una vez en el agua, avanzá hacia adelante.

Resistite a las Hijas del Rhin y avanzá hacia delante en vez de clickear sobre ellas; cada vez que lo hagas, recibirás una llave. Cuando tengas las tres, dirigite hacia el ascensor de agua que hay bajo la montaña a la izquierda. Ya dentro, clickeá sobre la piedra que hay a la izquierda de la puerta para obtener la cuarta llave; usala sobre la puerta y entrá. En la habitación del Deseo, clickeá en la pecera para agarrar el pez; clickeá en el agujero del acuario; el delfín se transforma en sirena y te va a dar su medallón. Cruzá la puerta y cerrala con la llave "Repugnancia"; avanzá hacia la puerta y clickeá sobre el haz de luz. En la habitación de la Confianza, clickeá en el primer agujero y dale tu medallón a la sirena; avanzá. En medio del pasaje, clickeá sobre el segundo agujero y la sirena te devolverá el medallón; avanzá. Frente a la puerta, seleccioná el casco de buceo y metete en el ter-



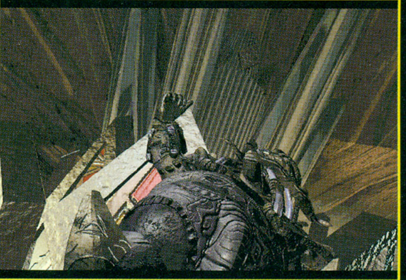
cer agujero; vas a ver de frente a la sirena, y tenés que devolverle el medallón; ella no lo aceptará, pero la puerta se abrirá. Cruzá la puerta y cerrala con la llave "Desconfianza". Avanzá hacia el haz de luz y clickeá sobre él. En la habitación de la Generosidad, usá la brutalidad para romper el espejo; dale el medallón a la sirena que aparecerá y ella te dará las células anti-G. Cruzá la puerta y sellala con la llave "Egoísmo", seguí hasta el siguiente rayo de luz y clickeá sobre él. En la última habitación, la del Sacrificio, clickeá sobre la sirena agonizante; te hablará. Clickeá de nuevo sobre ella, girá y avanzá. Te encontrarás en la entrada de la primera habitación, pero ella te devolverá mágicamente al punto donde la encontraste. Cruzá la puerta, cerrala con la llave "Indiferencia" y avanzá hacia el ascensor. En la habitación sumergida, elegí el casco de buceo, avanzá y robá el oro; te encontrarás de vuelta en la forja de Mime.

Andá al depósito y bajá de la moto. A ambos lados, vas a ver tubos con pequeños paneles; abrí los dos y bajá las palancas. Andá al mecanismo que hay al fondo de la habitación, clickeá sobre el botón circular grande, seleccioná la lágrima de Loge en tu inventario y hacé click sobre el tubo; salí de la habitación: Nibelheim vuelve a la vida.

CAPITULO 2
LA ROCA DE LOS DIOSES

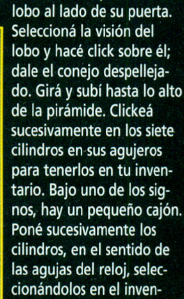
Salí de la forja de Mime. Andá hacia el ascensor de la izquierda y usalo para bajar. Clickeá sobre el Nibelungo de la derecha y habla con él. Volvé al ascensor y subí. Andá a la entrada de la forja, girá a la derecha y clickeá en el lado inferior derecho al lado de Alberich para entrar en su sala de control. Hacé aparecer el holomapa y mové el tramo móvil para conectar el túnel a la habitación circular. Ocultá el holomapa, girá y avanzá por el túnel. Usá el fuego para eliminar el puzzle, entrá en la cámara secreta y clickeá sobre la jaula de la izquierda para obtener el Crisoberilo; clickeá sucesivamente en las tres puertas redondas para agarrar lo que tienen. Salí de la cámara, volvé a la sala de control y llamá al holomapa; bajá el segundo bloque a la derecha del río para ahogar a los Nibelungos; ocultá el holomapa y bajá la palanca para aparecer en la entrada de la forja de Mime. Entrá, seleccioná el Crisoberilo y hacé click sobre Mime; te dará una caja. Salí de la forja y andá al depósito; acercate al mecanismo, clickeá sobre el botón circular y agarrá la lágrima de Loge; salí del depósito. Vas a tener que enfrentarte a Alberich con los elementos que agarraste en su cámara secreta; usá primero el Centauro, luego el Dragón y finalmente el Fénix para combatir a cada enemigo, clickeando en el lado derecho de la pantalla.

Cliqueá sobre el huevo, y usá el fuego para abrir el panel. Resolvé el puzzle formando las cuatro estaciones del año. Son cuatro piezas para cada estación y el orden es el siguiente: Arriba izquierda: Primavera, Arriba derecha: Verano, Abajo izquierda: Otoño, Abajo derecha: Invierno. Ajustá los números de la cerradura en 00366, agarrá el anillo y clickeá enfrente tuyo, hacé lo mismo con la corona. Cuando el combate de los gigantes termine, andá hacia la maquinaria. Clickeá sobre los rombos de su parte superior en este orden, de izquierda a derecha: 1, 3, 4, 6. Arrastrá el brazo mecánico hasta el primer rombo (desde la izquierda) y hacé click sobre él; arrastrá y clickeá sucesivamente desde el segundo hasta el último rombo. En el órgano, clickeá sucesivamente, de derecha a izquierda, en este orden sobre las palancas: 1 a 10, 15, 14, 13, 11 y 12.



CAPITULO 3
EL BOSQUE

Girá a tu izquierda y avanzá. Girá alrededor y clickeá en la abertura que hay entre los dos árboles a la derecha de la pantalla. Avanzá hacia el árbol que tiene un barco y entra en él; éste es el árbol de Wotan. Subí las escaleras y clickeá sobre el armario que hay a la izquierda del sillón; clickeá sobre el arco, las flechas y sobre los conejos despellejados. Clickeá sobre los cajones del respaldo del sillón y agarrá la sartén y los trozos de mineral. A la izquierda del armario hay un pequeño depósito de agua; clickeá sobre la palanca para llevar un poco de agua hasta la vasija de la izquierda. Clickeá en el inventario y usá sobre la vasija, sucesivamente, la lágrima de Loge, la sartén y los trozos de mineral. Clickeá otra vez sobre la palanca del depósito, y clickeá en el cajón del pequeño armario que hay a la izquierda de la vasija. En el molde del Golem, poné sucesivamente, y de izquierda a derecha, los minerales en las bocas de cada tubo en este orden: plomo, hierro, plata, oro, estaño, cobre y mercurio. Bajá las escaleras, salí del árbol, avanzá y girá a tu alrededor. Clickeá a la izquierda para ir al embarcadero. Usá la barca y andá hasta el árbol del otro lado del lago clickeando sobre él. Usá la visión del Lobo sobre el matorral que hay al borde del agua y agarrá las bayas. Volvé al embarcadero, dejá el bote y entrá en el árbol de Wotan. A la derecha del sillón, poné las bayas en la máquina exprimidora y agarrá la botella de veneno que aparecerá. Seleccioná al Golem y hacé click sobre la abertura que hay en la parte baja del sillón. Seleccioná la botella y dásela al Golem. Bajá las escaleras, salí del árbol y avanzá recto hasta que llegues a la cabaña que tiene un lobo al lado de su puerta.



Seleccioná la visión del lobo y hacé click sobre él; dale el conejo despellejado. Girá y subí hasta lo alto de la pirámide. Clickeá sucesivamente en los siete cilindros en sus agujeros para tenerlos en tu inventario. Bajo uno de los signos, hay un pequeño cajón. Poné sucesivamente los cilindros, en el sentido de las agujas del reloj, seleccionándolos en el inven-



tario y clickeando sobre los agujeros, en este orden: Saturno, Mercurio, Venus, Luna, Marte, Júpiter, Sol. Seleccioná la visión del lobo en el inventario; en la parte inferior izquierda de la estructura, usá la mano para centrar en ícono del Lobo y clickeá sobre él. Salí del árbol, andá al embarcadero, agarrá el bote, andá al árbol del otro lado del lago, girá y clickeá en dirección al árbol de Wotan. Mové la palanca hacia vos; salí del árbol y volvé al embarcadero. Seleccioná el arco de caza en el inventario y clickeá sobre una llama; seleccioná el arco y clickeá sobre el bote. Volvé al árbol de Wotan y subí los dos tramos de escaleras. Avanzá hasta el otro extremo del puente. Usá la visión del lobo sobre el musgo en el tronco, y al Golem para agarrar los gusanos. Girá, avanzá y entrá en la pequeña cabaña que hay sobre el puente. Girá, clickeá sobre el cofre y sobre la caña de pescar que hay dentro. Seleccionala y clickeá sobre el agua. Salí del árbol y volvé a la pirámide; en la cumbre, seleccioná la llave de tu inventario y clickeá sobre el pequeño cajón que hay bajo el signo de Saturno. Seleccioná sucesivamente los tres paneles en tu inventario y clickeá en los tres agujeros. Bajá de la pirámide y avanzá hasta que llegues a la cabaña; clickeá sobre su puerta para abrirla; clickeá sobre la chica que te abre, que es Sieglinde. Clickeá sobre su medallón. Hablá con ella y después con Hunding; cuando él esté enfrente tuyo, bebiendo en la mesa, mirá hacia el suelo. Seleccioná al Golem y hacé click sobre el suelo, luego seleccioná la botella y hacé click sobre el Golem. Hacé click sobre el medallón de Sieglinde. Salí de la cabaña y andá hacia el extraño árbol que hay en mitad del camino. Seleccioná la visión del Lobo y clickeá sobre el árbol. Seleccioná tu medallón y clickeá sobre la espada que acaba de aparecer, después hacé lo mismo con el medallón de Sieglinde.

CAPITULO 4

LA WALKIRIA

Después del diálogo, entrá en la necrópolis. Andá a la cuarta habitación a tu derecha (Bosque). Clickeá en el pie del árbol y después sobre la espada. Volvé atrás y clickeá sobre la manzana que hay en el suelo a tu izquierda. Salí de la sala y andá a la primera habitación que hay antes de la entrada (Desierto), avanzá, seleccioná tu espada y hacé click sobre una de las cuerdas. Salí de la habitación y entrá en la siguiente (Hielo/Agua), avanzá, girá a la izquierda y hacé click para entrar en la caverna. Seleccioná el Rayo para usarlo en la cabeza del dragón y después hacé lo mismo con tu espada; clickeá sobre la caracola liberada del hielo. Salí de la habitación, avanzá y subí la escalera de piedra. Ponete frente a la montaña de hielo que hay en el centro del mar de hielo y clickeá sobre ella. Seleccioná el Rayo y clickeá sobre el Fénix. Bajá a la playa, mirá hacia abajo y clickeá sobre la corteza. Salí de la sala y subí a la que sigue (Colina). Subí la colina y clickeá en la parte inferior izquierda para agarrar una flor. Clickeá sobre la piedra que hay entre los pies del cuerpo muerto. Seleccioná al Golem y clickeá sobre el sillón. Clickeá sobre la cabeza del Golem y tirala al agujero superior izquierdo; hacé lo mismo con su cráneo y tíralo al agujero superior derecho; repetí con su brazo izquierdo y tíralo al agujero central izquierdo; agarrá su brazo derecho y tiralo en el agujero central derecho; agarrá su vientre y tiralo al agujero inferior izquierdo. Finalmente, agarrá las protecciones de sus piernas y tiralas al agujero inferior derecho. A continuación, clickeá sobre el corazón del Golem. Clickeá en el tablero que aparece. Seleccioná el corazón en tu inventario y clickeá en el agujero inferior izquierdo. Tenés que arrastrar y dejar caer las diferentes piedras que representan partes del cuerpo en la intersección de las líneas horizontal y vertical, de este modo: Primera Línea, 1/4 (Horizontal/Vertical); segunda, 2/7; tercera, 2/1; cuarta,



4/4; quinta, 7/5; sexta, 7/3; séptima, 3/5. Volvé a la habitación del Desierto, ponete enfrente del cadáver y mirá hacia arriba. Seleccioná la caracola y clickeá sobre la nube. Salí y andá a la habitación del Bosque. Clickeá a la izquierda del árbol principal. De izquierda a derecha, seleccioná en tu inventario y clickeá sobre los agujeros en las estatuas de madera la pluma, la manzana, la hoja y la corteza. Salí de la habitación y avanzá por el corredor. Clickeá sobre la puerta que hay enfrente. En la parte baja del Buda, hay cinco agujeros, tres de los cuales contienen objetos geométricos. Clickeá en este orden, de izquierda a derecha : 3, 2, 4, 1, 5, 2, 2, 1. Después de que el texto aparezca en las piernas de Buda, clickeá sobre el reloj de arena que hay encima. Observá el extraño monumento y clickeá sobre la luz brillante; clickeá para parar la bola; clickeá sobre la pared derecha de la habitación; seleccioná la cuerda y clickeá sobre el cilindro de la pared.

¿te perdiste algún ejemplar?

XTREME PC

ahora conseguir números atrasados para completar tu colección es bien sencillo:

Número 1 — **Noviembre 1997**



Previews: **Jedi Knight** - Quake 2 - The Curse Of Monkey Island- Tomb Raider 2
Reviews: Shadows of the Empire -Resident Evil y muchos más...
Soluciones: Hexen 2 - Comanche 3
Trucos

Número 2 — **Diciembre 1997**

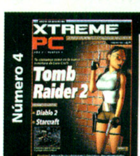
Previews: **PC Fútbol 5.0 Apertura '97**- Duke Nukem Forever - Heavy Gear - Half Life
Reviews: Age of Empires - Oddworld: Abbe's Oddysee y muchos más...
Soluciones: 3 Skulls of the Toltecs
Trucos

Número 3 — **Enero 1998**



Previews: **The Curse of Monkey Island** - Unreal - Final Fantasy VII
Reviews: Quake 2 - Need for Speed 2 SE - Turok - Longbow 2 y muchos más...
Soluciones: Safecracker
Trucos

Número 4 — **Febrero 1998**



Previews: **Tomb Raider II** - Starcraft - Sin - Diablo II
Reviews: Myth - Wing Commander: Prophecy - Heavy Gear y muchos más...
Soluciones: The Curse Of Monkey Island (Primera parte)
Trucos

Número 5 — **Marzo 1998**



Previews: **Battlezone** - Gabriel Knight III
Reviews: Worms 2 - FIFA '98 y muchos más...
Soluciones: The Curse of Monkey Island (Segunda parte) y Broken Sword: The Smoking Mirror (Primera parte)
Trucos

Número 6 — **Abril 1998**



Previews: **Messiah** - Age of Empires 2 - Ultima IX: Ascension
Reviews: Balls of Steel - Mysteries of the Sith - PC Fútbol 6.0 y muchos más...
Soluciones: Hollywood Monsters - Broken Sword: T. S.M. (segunda parte)
Trucos

Número 7 — **Mayo 1998**



Previews: **Forsaken** - Command & Conquer 2: Tiberian Sun - Simcity 3000
Reviews: Starcraft - Battlezone - Interstate '76 Arsenal y muchos más...
Soluciones: Balls Of Steel
Trucos

Número 8 — **Junio 1998**



Previews: **SiN** - Industry Giant - Force Commander - Blood 2 - Jagged Alliance 2
Reviews: Utim@te Race Pro - Die by the Sword - Bust a Move 2 y muchos más...
Soluciones: Zork: Grand Inquisitor
Trucos

Número 9 — **Julio 1998**



Previews: **Copa del Mundo: Francia '98** - Edición Especial Exposición E3 - Más de 100 títulos próximos a salir comentados.
Reviews: Forsaken - Unreal - y muchos más...
Soluciones: Lands Of Lore 2: Guardians of Destiny (primera parte) Trucos

Número 10 — **Agosto 1998**



Previews: Dune 2000 - Fighter Squadron - Knockout Kings
Reviews: **Mortal Kombat 4** - Commandos: B.E.L. - Quake 2: The Reckoning y muchos más...
Soluciones: Lands Of Lore 2: Guardians of Destiny (Segunda parte) Trucos

Número 11 — **Septiembre 1998**



Previews: **Need For Speed 3** - Prince of Persia 3D - Heretic II
Reviews: Heart Of Darkness - Sanitarium - X-Wing Collector Series y muchos más...
Soluciones: Commandos: B.E.L (Primeras 6 misiones)
Trucos

Número 12 — **Octubre 1998**





Previews: **Grim Fandango** - Fifa '99 - Tomb Raider III
Reviews: PC Calcio 6.0/PC Fútbol 6.0 Ext.1 - Headrush y muchos más...
Soluciones: Commandos: B.E.L. (Segunda parte) - Sanitarium.
Trucos

Número 13 — **Noviembre 1998**



Previews: **Indiana Jones and the Infernal Machine - X-Wing Alliance - Rogue Squadron**
Reviews: Dune 2000 - Need For Speed III
Soluciones: Hardwar - Warlords II y Commandos: B.E.L. (Tercera parte)
Trucos

Número 14 — **Diciembre 1998**



Previews: **Turok 2** - Giants - Lands Of Lore III
Reviews: Grim Fandango - Shogo: Mobile Armor Division - NFL Blitz y muchos más...
Soluciones: Commandos: B.E.L. (Cuarta y última parte) - Hopkins FBI y Egipto 1156 a.c. Trucos

Número 15 — **Enero 1999**



Previews: Mechwarrior 3 - Braveheart
Reviews: **Fifa '99 - PC Fútbol 6.0: Apertura '98** - Tomb Raider III - SiN - y muchos más...
Soluciones: Grim Fandango y X-Files:The Game
Trucos

Número 16 — **Febrero 1999**



Previews: Team Fortress 2 - South Park - Redline
Reviews: Thief: The Dark Project - Oddworld: Abe's Exoddus y muchos más...
Soluciones: **380 Trucos para tu PC** y la solución completa del Quest For Glory V: Dragon Fire
Trucos

Número 17 — **Marzo 1999**



Previews: **Daikatana** - Kingpin - Quake III: Arena
Reviews: SimCity 3000 - Pro Pinball: Big Race USA- Baldur's Gate y muchos más...
Soluciones: Quest for Glory V: Dragon Fire y Heart of Darkness
Trucos

Número 18 — **Abril 1999**



Previews: Descent 3 - X-Com Alliance - Revenant
Edición Especial Entrega de los Premios Xtreme a los mejores juegos de 1998.
Reviews: Worms Armageddon - Test Drive 5
Soluciones: Beavis & Butthead: DO U. - Trucos

Número 19 — **Mayo 1999**



Previews: Shadowman - Soul Reaver - Legacy of Kain: Soul Reaver -Flight Unlimited III
Reviews: X-Wing Alliance - Requiem: Avenging Angel - Fighter Squadron - Starsiege - Rollcage.
Soluciones: Baldur's Gate (parte 1) y R. Evil 2- Trucos

A partir de ahora podés comprar ejemplares en Capital de Lunes a Viernes! El precio del ejemplar es de $4.90

Si vivís por Capital o el GBA, podés comprarlos en Paraguay 2452 4° "B" - Capital Federal, todos los días de 12 a 18 horas.
Si vivís en el interior, enviá un giro postal o telegráfico por el valor total de los ejemplares pedidos a la siguiente dirección:
Martín Varsano - Casilla de Correo 1488 (1000) - Correo Central - Buenos Aires
El envío corre por nuesta cuenta. Ah! No te olvides de indicar en el giro que ejemplares querés.

ACCION / ARCADES

Star Wars Episode I: The Phantom Menace

En el momento que estén jugando, presionen la tecla "Backspace" y escriban cualquiera de éstos códigos:
Tengan en cuenta que para desactivar algunos de estos trucos, todo lo que tienen que hacer es volver a tipearlos.

give me life - Recarga toda la energía, pero sólo podrán usarlo cinco veces
i stink - Jugar en dificultad muy fácil
i really stink - Jugar en dificultad super-facil
i like to cheat - Todas las armas con las municiones al máximo (sólo se puede usar dos veces)
happy - Más poder para el arma n° 3
but i feel so good - Poder de la fuerza al máximo
perfection - Se puede matar con el poder de la fuerza
from above - La cámara enfoca la acción desde arriba
naughty naughty - La cámará enfoca al personaje desde atrás (estilo Tomb Raider)
perf - mostrar el esqueleto de los modelos del juego
slowmo - Jugar cámara lenta
brenando - "Tech Bonus"
iamquigon - Jugar con Qui-Gon Jinn
iamqueen - Jugar con la reina Amidala
iampanaka - Jugar con el Capitán Panaka
iamobi - Jugar con Obi-Wan Kenobi
fps - Muestra a cuántos cuadros por segundo está funcionando el juego
60fps - Obliga al juego a correr a 60 cuadros por segundo
drop a beat - Modo "borracho"
rex - Aparecen líneas rojas alrededor de los menúes de opciones
beyond cinema - Jugar con pantalla angosta
gurshick - Muestra los créditos
kill me now - Suicidarse
turntables - Hace que los demás códigos funcionen mal
i rule the world - ¿¿¿¿¿?????

Future Cop L.A.P.D

Mientras estén jugando, mantengan presionada la tecla F10 y hagan cualquiera de las secuencias que verán a continuación.
Una vez que hayan puesto uno de estos códigos, mantengan presionada la tecla F10 y luego presionen F5 para activar el truco que eligieron, todas las veces que quieran.
Cuando quieran usar algún otro truco, primero mantengan apretada la tecla F10 y presionen F6 para desactivar el código que están usando, cuando lo hayan hecho vuelvan a mantener presionada F10, para poner otra secuencia y listo.

[F2], [F1], [F4], [F3] - Recargar los escudos
[F2], [F1], [F4], [F3], [F3], [F4], [F1], [F2] - El jugador 1 se vuelve de color negro
[F2], [F4], [F1], [F3], [F1], [F3], [F4], [F2] - Recargar el arma principal
[F4], [F3], [F1], [F2], [F4], [F3], [F1], [F2] - Recargar el arma secundaria
[F2], [F1], [F2], [F4], [F2], [F1], [F3] - Recargar el arma especial

Códigos de cada nivel en la modalidad Crime War (1 jugador)

TAFRGYBLRR - Zuma Beach
CRGRGYBLRY - La Brea Tar Pits
FUMRGYBLRL - Venice Beach
SICUGYBLLI - Hell's Gate Prison
TAFUGYBLLR - Studio City
CRGUGYBLLY - LAX Spaceport
FUMUGYBLLL - Long Beach
SIFYGYBISR - Long Beach (final)



Carnivores

Comiencen a jugar y escriban la palabra "debugon" para habilitar el modo "debug" y cuando lo hagan, los dinosaurios los van a ignorar hasta que disparen.
Por otra parte, las armas tendrán municiones infinitas y la lava ya no les causará daño.
Además de esto, ahora podrán usar cualquiera de los códigos que van a ver a continuación.

[Ctrl] - Correr muy rápido
[Ctrl] + N - Saltar más lejos
[Shift] + S - Activar la cámara lenta
[Shift] + T - Modificar la cantidad de cuadros y polígonos por segundo
[Tab] - Ver el mapa completo

Midtown Madness

Para poder usar los trucos de este juego, primero van a tener que abrir una ventana de DOS y cargarlo de cualquiera de estas dor formas:

midtown -allrace - habilitar todos todos los circuitos
midtown -allcars - habilitar todos los autos

South Park

Entren al menú de "Options" y hagan un click con el mouse en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla para poder usar los siguientes trucos:

BEEFCAKE - Invencible
SWEET - Todas las armas con municiones infinitas
EGOTRIP - Cabezas gigantes (sólo en el modo de 1 jugador)



ACCION / ARCADES

Worms: Armageddon

Acá tienen un listado de las armas y opciones ocultas que tiene el juego y también podrán ver una descripción de cómo conseguirlas.

Los gusanos sangran cuando reciben un disparo - Ganar la medalla de oro en la modalidad "Basic Training"
"Aqua Sheep" - Ganar la medalla de oro en la modalidad "Super Sheep Racing" del menú de "Training"
Más poder para el "Longbow" - Para obtener este poder, será necesario ganar la medalla de oro en el modo "Euthanasia" del menú de "Training"
Escopeta más poderosa - En este caso tendrán que ganar la medalla de oro en la modalidad "Rifle Range" del menú de "Training"
Granadas más potentes - Simplemente consigan la medalla de oro en el modo "Artillery Range"
Todas las cajas tienen ovejas - Para obtener esto, primero tendrán que ganar la medalla de oro en el modo "Crazy Crates" del menú de training
Invencible - Para conseguir esto será necesario que ganen el grado de "Elite" en la modalidad "Deathmatch"
Mira láser - Completen la misión 4
"Jetpack" - Para obtenerlo es necesario terminar la misión 8
Caminar rápido - Conseguirán esto una vez que hayan logrado ganar la misión 13
Invisibilidad en los partidos por red - Terminen exitosamente la misión 16
Menor gravedad - Esto lo conseguirán una vez que hayan completado la misión 20
Escenario indestructible - Cuando hayan superado la misión 25 podrán acceder a esta opción
Más poder para la bomba "Super Banana" - Lo tendrán después de ganar la misión 33
Menú de opciones completo - Ganen todas las medallas de oro y consigan el rango de "Elite" para habilitarlo



ESTRATEGICOS

Heroes of Might and Magic III

Mientras estén jugando, presionen la tecla [Tab] y escriban cualquiera de estos códigos.

nwctim - Todos los hechizos y 999 "spell points"
nwcshrubbery - Todos los ingresos incrementados
nwconlyamodel - Todos los edificios del castillo construidos
nwcgeneraldirection - Ver todo el mapa
nwcalreadygotone - Mapa de objetos secretos completo
nwcsisrrobin - Ser derrotado
nwctrojanrabbit - Pasar de nivel
nwcantioch - Hacer que el héroe gane 10 "Ballistas" y municiones
nwcfleshwound - Hacer que el héroe gane "Death Knights"
nwccigotbetter - Aumentar el nivel de experiencia del héroe
nwccoconuts - Puntos de acción infinitos
nwccastleanthrax - Máximo nivel de "suerte" para el héroe
nwcmuchrejoicing - Moral del héroe al máximo
nwccavertingoureyes - Obtener 35 arcángeles extra
nwcphisherprice - Colores más brillantes



Warzone 2100

En cuanto empiecen a jugar, presionen la tecla "T" y luego escriban alguno de estos códigos. Cuando lo hayan hecho presionen [Enter] para que quede activado, pero tengan en cuenta que estos trucos sólo funcionan con la versión 1.01 del juego.

hallo mein schatz - Pasar de misión
whale fin - Poder infinito
work harder - Todos los proyectos que están siendo desarrollados, quedan terminados automáticamente
double up - Todas las unidades son dos veces más poderosas
kill selected - Destruir a las unidades seleccionadas
get off my land - Destruir a todos los enemigos que aparecen en el mapa
show me the power - 1000 unidades de potencia adicionales
timedemo - Ver la cantidad de cuadros por segundo a la que está corriendo el juego y mostrar información sobre el "engine" de los gráficos
time toggle - Cambiar el medidor de tiempo de la misión
john kettley - Cambiar las condiciones climáticas
easy - Nivel de dificultad fácil
normal - Nivel de dificultad medio
hard - Nivel de dificultad difícil
version - Ver la fecha en la que el juego fue compilado
carol vorderman - Mostrar un mensaje de los programadores

correo de lectores

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

LA CARTA DEL MES

ME CONVERTÍ EN UN PERIFÉRICO!

HELLO Xtreme:



El objetivo de esta carta no es hacerles ningún tipo de preguntas, sino contarles de qué manera la computadora arruinó mi vida.

La historia se remonta al año 90 ó 91, más o menos, donde llegó la 286. El primer juego que tuve fue el Soccer, después el Prince of Persia. Los días y noches que habré perdido tratando de agarrar la espada o de ganarle a Italia. Con mis 8 años, cada vez me hacía más adicto a la computadora, pero lo que ya me convirtió en un periférico, fue la llegada del Wolf 3D. Día y noche, dia y noche, jugando, tratando de ganarle a los "boss", y después, cuando le agarré la mano al MapEdit, todos los fines de semana, no dormía, me la pasaba diseñando mapas para el Wolf. Una maravilla!!! Los años pasaban, la tecnología avanzaba, y yo ahí, sentado en la silla, jugando a algo. También, durante ese tiempo apareció el Doom y después el Doom 2. Fue terrible lo que me causaron esos juegos: una terrible adicción, miedo cuando de golpe aparecía algo, me hacía saltar, esa espectacular musiquita que tenía, los sonidos, era perfecto; ningún juego hasta ahora me causó eso. Durante ese tiempo, apareció el Dune 2, y a partir de ese momento me hice adicto a los juegos de estrategia en tiempo real. El poco tiempo que tenía libre, lo usaba para jugar al fútbol, o para hacer lo del colegio. Pero después, con la aparición del Warcraft, todo era computadora, es decir, todo era Warcraft. Y no se imaginan qué pasó cuando salió el Warcraft 2: en esos momentos, ya había migrado a una 486 con 4 Mb de RAM, y cuando me enteré de que requería 8 Mb, salí corriendo a comprarlos, sólo por ese juego. Bueno, el tiempo no paraba, y los juegos tampoco. Después me compré una Pentium 166, con todos los chiches.

Los juegos que fui jugando fueron el Age of Empires, que me mantuvo horas y horas frente al monitor; el Quake y Quake 2, ni hablar; el Carmageddon, qué lindo!!!!; Commandos, Half-Life, Blood, Duke 3D; algún otro estratégico y aventura.

También, me instalé Internet. Para qué!!!!! Ahora soy adicto a otra cosa más, el maldito e-mail. A cada hora, me fijo si hay e-mail, y si por mucho tiempo no hay, me mando e-mails a mí mismo, como para entretenerme un rato.

Después, hace unos meses, llegó a mi casa una Pentium II 350, y de esta manera armé una red. No se imaginan. Todo el verano sin dormir, jugando al Duke 3D o al Blood, no dormía, los párpados los había atado con hilos, para que no se me cerraran. Todas las noches invitando a un amigo, jugaba a algunos de estos juegos. Hasta que después empecé a instalar los de estrategia. Al que más jugaba era al Age of Empires, siempre con el mismo pibe, que se quedaba a dormir los fines de semana sólo para jugar a ese juego. Hubo un día que estuvimos jugando al Age of Empires durante 9 horas seguidas. Fue una preciosura. Sin duda lo que más arruinó mi vida fue la instalación de la red.

Ahora, con 15 años, lo único que hago es usar la computadora, no importa para qué, si no tengo nada que hacer desinstalo e instalo los juegos, hasta que algún problema surja. Ya ni si quiera puedo jugar al fútbol, lo que estoy practicando es hacer jueguito con la bolita del mouse, mientras la computadora carga.

Bueno, eso creo que es todo. Espero que puedan publicar la historia de mi vida. Por favor publíquenla y no la recorten. Chau!!!!!!

Ignacio José Vercesi
newton@ciudad.com.ar

Lo prometido es deuda, Ignacio. Creo que sos el ganador del juego del mes sobre todo por una cuestión de salud. Jugar con la pelotita del Mouse.... pobrecito... :)

Bueno ahora en serio, sos el flamante ganador de un Turok 2: Seeds of Evil (justamente tu género favorito, ¡mirá vos!) que gentilmente nos facilitó la gente de Microbyte. Podés pasar por nuestra editorial sita en Paraguay 2452 Piso 4 "B", Capital Federal, cualquier día hábil en el horario de 12:00 a 16:00 hs. a retirarlo. No lo olviden, pongan en funcionamiento la creatividad y envíennos una carta o un e-mail con alguna propuesta merecedora de un juego original y la de ahorrarse unos buenos mangos...

PARA MUESTRA SOLO BASTA UN BOTÓN

Sres. XPC: "La revista de juegos para PC"

Antes que nada, quiero felicitarlos por el trabajo que llevan a cabo. ¿Por qué? Porque es frecuente que cuando una publicación llega a popularizarse, los redactores se apolillen en el limbo y dibujen la clásica frase Argentina: "Ya llegamos!!"... Listo!!... Ahora a mantenerse!!... Pero lamentablemente, confunden las palabras "mantenerse" con "quedarse" y así "terminan". Ustedes también se confundieron las palabras "mantenerse" con... "superarse" por eso hoy están donde están. No pueden haberse confundido mejor. Desde que tuve el primer número en mis manos, me di cuenta de lo bien que se equivocan. Y como para muestra sólo basta un botón, quiero anotar un sólo caso: el del CD.

Soy fanático del Half-Life, y cuando me enteraron de la demo "Up-Link", mi felicidad sólo fue comparable con la decepción de caer en cuenta de que... yo no tengo Internet!!!! Y cuando mi resignación se hizo carne, y pase por "mi revista", algo extraño había en la bolsita que me llevo a decirle al kiosquero: "no hermano... XPC te dije... la de siempre...no viene con CD... A lo cual mi amigo (muy educado el) me espetó: ¿Qué? ¿Cómo que 2$ más? ¿Estás seguro? ¿Pero si un CD Virgen cuesta 2,50$? Otra vez... esa manía chota de superarse.

Es por esto que les digo a todos los que vierten opiniones en esta sección, que hagan un razonamiento simple: Salvo que uno tenga Cablemodem ($100 x mes), para bajarse "solo" la demo del "Up-Link" ¿Cuánto tiempo y guita se gastarían? A no ser bolu... muchachos... si por 2 mangos adicionales por mes, tenemos estas demos, patches y algún que otro utilitario: ¿Quién puede tener la osadía de sentirse estafado? Por supuesto que no va a faltar el "clásico" lector que me va a tachar de "ricachón". Es cuestión de "sentido común" que le dicen. Después de esto, sólo quiero hacerles "3 preguntas 3", las cuales necesito por favor, me las respondan, ya que para mí es muy importante:

1) Me pase de W'95 a W'98, y cada vez que enciendo la PC antes de la línea de comandos, me aparece la siguiente frase: "read error patern. Error Code=-2" (Por supuesto, sin las comillas). Cabe acotar que tanto los programas, como los juegos, se ejecutan normalmente ¿Es para preocuparme?

2) Tengo un Pentium II 300 MHz MMX, 96 MB de RAM, Placa de video I740 de 8 megas y una Voodoo 2 de 8 megas, y mi pregunta es la siguiente: ¿Consideran ustedes que ya tengo que hacerle un upgrade a la máquina o todavía me aguanta un tiempito más? (Hasta ahora, los juegos se ejecutan perfecto).

3) Con referencia a la pregunta anterior: ¿Por qué cualquier juego ejecutado en resolución 800x600 corre igual o más rápido (FPS), que en 640x480? ¿No debería ser a la inversa? (No hablo en general. Es mi caso nomás)

Gracias por contestarme y sigan "confundiéndose" como hasta ahora, que gracias a sus "errores de interpretación", sus fieles lectores los vamos a acompañar siempre.

Un sincero abrazo!!!

Marcelo Darío Gómez

Acá hay todo un tema que aclarar. Xtreme PC tardó su tiempo en sacar su edición acompañada por un CD, ya que lamentábamos el hecho de tener que subirle el precio a la revista. Además tener que

generar un CD por mes (algo que cuesta bastante laburo, ya que hay que conseguir las demos, los patches, pedir las autorizaciones correspondientes, programar la interface, Etc. Etc. Etc.) es pura y exclusivamente para el beneficio de los lectores que obtienen un producto más completo, ya que como vos decís, las demos cada vez vienen más "grandes" y los patches son cada vez más necesarios (como en el caso del Sin), además es la única forma de poder mostrarles otras cosas (como los videos que filmamos en el E3) o incluir utilidades necesarias para correr ciertos juegos. El tema de la subida de precio es pura y exclusivamente debido al costo de fabricación del CD, más la correspondiente comisión de los kiosqueros y distribuidores, por lo que como verán, el CD está hecho para que ustedes lo disfruten, no porque a la editorial le convenga económicamente. Finalmente la idea es la de brindarles a los lectores el mejor producto que podamos, y así como no nos hacemos problema en tener que generar un CD todos los meses, tampoco nos preocupa incluir en este número, como habrán notado, 16 páginas más como para poder cubrir a fondo el evento del E3 y mantener todas las secciones. Ahora Marcelo vamos a las respuestas:

1) Evidentemente este es uno de los errores que prácticamente nadie conoce. Según parece, alguna vez instalaste algo en la máquina (un juego, un utilitario, un driver, lo que fuera) y luego los archivos fueron borrados y la máquina no los eliminó del sistema.

2) Mirá hay una ley (de la editorial) que dice: "Un segundo después que te compres algo para la computadora, saldrá algo mejor" o como dicen los yankees "¿Para que arreglar lo que no esta roto?" si los juegos te andan bien, joya, esperá un poco más. Y cuando veas que más de uno te empiece a "tironear" será la hora de mejorarlo.

3)Seguramente debe ser algún juego en especial que te hace parecer que esto es así. Los juegos, obviamente, corren de una manera más veloz en resoluciones inferiores, salvo raras excepciones.

UNA SECCION "POSTA"

Hola fieles lectores de XPC:

Soy Leonardo, tengo 17 años y soy de Banfield. Desde ya les pido disculpas porque seguro me voy a mandar alguna guasada más adelante. Como ustedes ya saben (voy a seguir los pasos de un buen lector de XPC). "Son la revista de juegos para PC de la ARGENTINA", y lo que más me gusto de la revista (a parte del super contenido que tiene) es que en la parte superior de la tapa dice: "HECHA EN ARGENTINA" (me pone muy feliz saber que semejante revista esté hecha en Argentina), no como otras que dicen "Made in Argentina" para darle categoría (je je), categoría tiene XPC, por ser una revista original y demás, bueno, ya pasó la sección halagos, tendrían que poner en la revi una sección que se llame "Halagos", (ahora vienen las preguntas y después los consejos) a ver que les puedo preguntar (derivado del típico "y qué te puedo cobrar"), ya se!

1) ¿Es muy largo el SiN?, porque hace como 6 meses que lo estoy jugando (aunque no muy seguido) y todavía no lo terminé.

2) ¿Hay mucha diferencia entre un Celeron 266 y un PII 266? (hablo de velocidad de proceso en los juegos), yo tengo una Celeron 266 (la cual hago correr a 400) y los juegos me andan bastante carreta.

3) ¿Cuándo saldrá el Team Fortress 2?, ya pregunté en varios lugares y me dicen que todavía no salió.

Se me acabaron las preguntas, así que ahora vienen los consejos (según la "guía de buen lector de XPC"), quería decirles a todos los lectores que confíen en XPC porque cuando ellos dicen blanco, es blanco (creo que es algo así el dicho), a mí me pasó con el Half-Life (copado juego) con otro que no quiero nombrarlo (para no menospresiarlo, y por si las discusiones), en la XPC dice que el juego es una ca*ada (perdón), y el juego es una cag... (esta vez no se me escapa). Otra sugerencia (pero esta vez para XPC), porque no ponen una sección que hable sobre los juegos de posta, o sea, juegos "buenos", de dificultad considerada como el Half-Life, SiN, Commandos, el tremendo Grim Fandango, Need for Speed 3, y algún otro que me olvido, que sea algo así como "El más votado (o el mejor) del mes", yo creo que esto ayudaría a algunos lectores a decidir que comprar a la hora de comprar un juego.

Desde ya, millones de gracias por recibir mi mail, aunque si me la publican se multiplicarán por 10 los agradecimientos, pero me conformo con me respondan las consignas por e-mail, y para lo que vivan en Banfield (o no) y estén interesados en una LAN, también mandar un mail a leomaglio@infovia.com.ar, saludos a todos (y todas), chiou y hasta no sé cuando.

Leonardo de Banfield
leomaglio@infovia.com.ar

Vamos a las respuestas mientras diseñamos la nueva sección de "Halagos" :)

1) Sí. Es largo, y si lo jugas sin el patch correspondiente, la carga de cada nivel tarda como 5 minutos (¡Incluso cuando perdés y tiene que cargar el mismo!) por lo que se te va a hacer más largo todavía. Los patches están en el XCD número 1 y creo que en este número está la nueva versión 1.05.

2) Obviamente, el Celeron es una versión más económica del Chip Pentium II y no tiene "caché interno" por lo que es bastante más lento.

3) No le han mentido caballero. Team Fortress 2 todavía no salió, y seguramente no va a salir por unos cuantos meses más. Vimos y jugamos una versión más avanzada que la que habíamos testeado cuando hicimos el preview (XPC Número 16) en el E3 y te podemos decir que está de la San Flauta. Podés ver una breve reseña en el informe del E3 de este mismo número y estate atento a la cobertura que le hagamos al producto a medida que surjan novedades sobre el mismo.

Sobre la sección que mencionás (la de poder tener un parámetro de que juego comprar con los ojos cerrados) es sin dudas Reviews en la que los juegos que se llevan el premio automáticamente son una garantía para los seguidores del género. O si no en las News, el cuadro "Los más jugados en Xtreme PC" es un Ránking de los juegos que más jugamos en la redacción mientras preparábamos el número que tenés en este momento en tus manos.

HAY QUE JUBILAR EL RÍGIDO!

Hola amigos de Xtreme PC:

Me llamo Ignacio, tengo 15 años y soy fanático de los arcades 3D y de los juegos de estrategia, pero últimamente me tengo que conformar solamente con los de estrategia por que no tengo una placa 3D, los felicito por la EXCELENTE revista que hacen, los sigo desde el número 4 y les agradezco que hayan puesto el CD, ya que con éste pude probar el Half-Life, en realidad compré el completo pero no sabía que gastaba ¡420 MEGAS! (¿por qué no mencionaron este "pequeño" detalle?) y no me entra de ninguna forma porque, por más que borre programas no consigo más de 300 megas libres, pero jugué la demo y le llegué a la final, pero por más que le tirara con todo lo que tenía no le hacia nada.

1)¿Me pueden decir una técnica o algo para poder vencerla?

2) Tengo un amigo que tiene el Diablo y me dice que llega a la final del nivel 2 (creo que se llama Butcher), pero que no lo puede vencer por más vuelta que le de ¿Hay alguna técnica específica para matar a este bicho?

Les dejo mi dirección electrónica para los que quieran escribirme. Muchas gracias y sigan adelante con la mejor revista de computación de la Argentina, ¡chau!

Ignacio Villa.
Villaignacio@hotmail.com

Querido Ignacio:

Tus problemas con el enemigo final que no podés eliminar en el demo del Half-Life, lamento decirte que está hecho de esa forma a propósito ya que ahí es donde se termina el demo. Obviamente, con toda la intención de dejarnos "calentitos" para jugar la versión final. Respecto de los requerimientos en el rígido, siempre ANTES de comprar un juego te tenés que fijar en los requerimientos mínimos y la cantidad de megas que necesita en el disco rígido. Estos datos generalmente se encuentran en la parte inferior de la caja.

En el caso del "Butcher" o "Carnicero" del Diablo, la forma de matarlo es bastante sencilla. Tirarle o pegarle con todo lo que tengamos a mano (si jugamos solos el Warrior es el personaje ideal). El tema es que para hacerle daño tenemos que poseer un nivel de experiencia aceptable, para lograrlo nada mejor que practicar eliminando esqueletitos a lo loco y comprar armas poderosas en el pueblo. ¡Hasta la próxima!

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Paraguay 2452 4º "B" (1121) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar

próximo número

PARA QUE VAYAS SABIENDO QUE ES LO QUE SE VIENE

E3 nos dejó de cama. Fuimos, volvimos y les preparamos el número especial que tienen en sus manos, con más páginas y la última información. Pero si se pensaban que esto es todo, están muy, pero muy equivocados. El próximo mes empezamos a tratar en profundidad los mejores juegos que fueron expuestos, con algunas maravillas como el Battlezone 2, o el nuevo juego de fútbol de Microsoft que parece sencillamente impresionante. También tendremos un preview a fondo de Need for Speed: High Stakes, el próximo juego de la saga que incluye una gran cantidad de mejoras que realmente dejarán a más de uno con la boca abierta. Además, por supuesto, de los últimos demos y patches en nuestro CD y los últimos reviews de los mejores lanzamientos de Junio, como el disco de datos del Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast o del esperadísimo Alien vs. Predator. Nos vemos en 30 días...

Previews

- Battlezone 2
- Vampire The Masquerade: Redemption
- MS International Fútbol 2000
- Drakan: Order of the Flame
- Outcast
- Y todo lo que te enloquece...



MS International Fútbol 2000

Reviews

- Puma Street Soccer
- Alien vs. Predator
- Tales of the Sword Coast
- Viva Football
- Star Trek: Birth of the Federation
- Starshot
- Official Formula 1 Racing
- Y los últimos éxitos...



Alien vs. Predator

Además...

- Hardware: TNT 2, el chip del momento analizado por nuestros especialistas.
- Un CD repleto de las últimas demos y patches
- The Classic Sections
- Correo de Lectores
- Soluciones: Commandos: Beyond the Call of Duty y trucos, trucos trucos!!!
- Más todo lo que esperás de ésta, "tu revista" de juegos para PC...

NUMERO VEINTIUNO
EN LOS KIOSCOS EL
5
DE JULIO
NO TE LA PIERDAS!



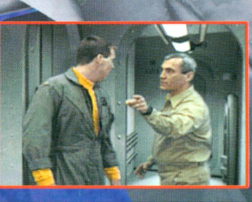
El año pasado nos deslumbraron con su tercera parte. Ahora con esta secuela, subtitulada High Stakes, EA nos induce una vez más a pasarnos horas y horas frente al volante. High Stakes cuenta con un engine cada vez más depurado, que ahora incluye entre otras cosas, daño en los vehículos en tiempo real, lo que ocasiona un control errático sobre el bólido a medida que se va haciendo bolsa contra los contrincantes o escenarios y el correspondiente desembolso económico en el taller al final de la carrera, si es que queremos seguir compitiendo. Además el juego incluirá por primera vez todos los tableros de los coches en 3D, por lo que el realismo se irá directamente a las nubes. Como broche de oro y también en el próximo número, entérate del nuevo proyecto Need for Speed, en forma exclusiva y con detalles únicos, como sólo Xtreme PC te puede brindar.





¡EL MEJOR SIMULADOR DE VUELO DEL MOMENTO!





Año 2006. Una enorme reserva de petroleo es descubierta en los mares cercanos a la frontera de Rusia y Noruega. El gobierno Noruego reclama el territorio y comienza la perforación y extracción, a pesar de las constantes quejas del decadente gobierno Ruso. El conflicto bélico esta planteado...los Estados Unidos intervienen y la batalla aérea más mortal jámas vista hará explosión y enfrentará a dos temibles potencias bélicas: la marina de los EEUU y la fuerza aérea Rusa.

JETFIGHTER FULLBURN




- Dos juegos en uno: forme parte del ejercito de los EEUU o conviertase en un piloto Ruso. ¡Experimente dos campañas totalmente diferentes!
- Mapas geograficamente realistas generados con datos topograficos de satelite.
- Tres aviones de ultima generacion: el F/A-18 y F-22N MIG-42 Stealth.
- Increibles escenas cinematicas entre niveles, presentando intensos personajes y contando la trama desde ambos lados del conflicto.





$49

Interplay™

Distribuye:



San luis 3065 (1186)
Capital Federal
Tel/fax: 4962-7263
www.edusoft.com.ar


HIDDEN & DANGEROUS • THE RED ODDYSEY Y MAS! • VIDEOS EXCLUSIVOS: DUNGEON KEEPER 2 • HEAVY GEAR 2 • INTERSTATE '82 • STAR WARS EPISODE I: OBI WAN • MESSIAH Y LO MEJOR DE LA EXPOSICION E3!
DEMOS JUGABLES: MACHINES • WARZONE 2100 • PUMA STREET SOCCER • BREAKNECK • SHADOW COMPANY • CORSAIRS • OFFICIAL FORMULA 1 RACING
NEED FOR SPEED
HIGH STAKES
El presente CD corresponde a la edición número 20 de XTREME PC, y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.
JUNIO 1999
XTREME
CD